

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成13年10月1日発行（毎月1回1日発行）
第2巻 第10号 通巻第17号
eb!
enterbrain
月刊アルカディア
10月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
CAPCOM VS. SNK 2
バーチャファイター4
鉄拳4
タイムリリースキャラ!
ニューバージョン速報!!
3大格闘ゲーム情報満載!!!
●あのガンダムのニューバージョンが登場!
機動戦士ガンダム
連邦VS.ジオン DX
スクープ!
2001
10
OCTOBER
No.017
650
yen
●続報!
電脳戦機バーチャロン フォース
斑鳩 -IKARUGA-
付録「麻雀ホットギミック インテグラル」
司淳描き下ろしB2判ポスター

一瞬の輝きに全てをかけた、あの格闘魂を呼び覚ませ！



あの「バーチャファイター」最新作がこの2001年に……長き沈黙を破り、満を持して登場！

領域に突入!!

の世界を誰よりも早く体験しよう！

第39回アミューズメントマシンショー

一般公開日 **9月22日（土）**
AM10:00 ～ PM5:00

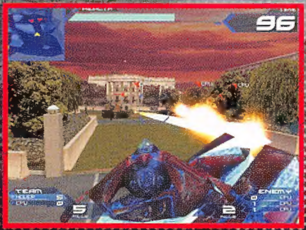
東京国際展示場（ビッグサイト）

君は、侵略の使徒となるのか？
それとも、地球を救う楯になるのか？

地球の存亡を賭け激突する地球連合軍とエイリアン軍！
特徴的な挙動や戦略的なゲーム性が熱い3D戦車ゲーム!!










パンチ・キック・ガードの簡単な操作で
無限の駆け引きが可能！
ジャブ一発で流れが変わる……
あの当時の熱い攻防が今ここに再び蘇る！
バーチャファイター4がiモードと完全連動！
VF.NET
全国で戦うバーチャファイター4プレイヤーが
iモードでひとつにつながる「VF.NET」
◀VF4キャラクターアクセスカード
バーチャファイター4プレイ時に、VF4キャラクターアクセスカードを使用して対戦するとリアルタイムでプレイヤーの情報を「VF.NET」に送信。iモードで「VF.NET」にアクセスすると、自分のプレイデータや全国ランキングのチェック、全国のプレイヤーとのコミュニケーションが楽しめます。
NAOMI 2
闘いのステージは、新たな
いまだかつてない興奮・迫力のニューマシンがここに集う！前人未到
NAOMI
ALIENFRONT
TEAM BASED COMBAT
エイリアンフロント
激突！地球軍vsエイリアン軍!!
SEGA 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/
© SEGA / WOW ENTERTAINMENT INC. 2001

CAPCOM

HEAVY METAL NETWORK SYSTEM

HEAVY METAL™ Geomatrix

ヘビーメタル ジオマトリックス

この戦いは常に、イーブンとは限らない。

先ず、状況を的確に把握しろ。敵の数は?位置関係は?体力は?機動力は?携帯している武器は?
その武器の威力と装弾数と発射間隔は?同時に自分の体力と武器と残弾数を確認、
さらにフィールド内で遮蔽物として使えそうなものをチェック。
・・・生き残るために、コンマ2秒で判断を下せ。







画面は開発中のものです。

チームプレイでデスゲームに挑め!!

対戦か、チームか?2筐体で最大4人同時対戦!

<1対1(VS. MODE)><1対2・2対2・2対CPU(TAG MODE)>のマルチ対戦システム搭載!そして<1対CPU(1人プレイMODE)>の3つのモードで状況を選ばない対戦形式を実現!

多彩な攻撃アクションによるハイスピードバトル!

フィールド上の銃、剣、トラップ…etc.多くの武器・アイテムを駆使し、多彩なバトルスタイルを組み立て敵に立ち向かえ!

世界最高峰のファンタジー・コミック・マガジンの <HEAVY METAL>が電脳空間に新登場!!

<HEAVY METAL>誌のオーナー"ケビン・イーストマン"がストーリー原案とキャラのラフデザインを担当。そして同誌の看板的アーティスト"サイモン・ビズリー"が全てのキャラデザインを手掛け、カプコンがゲームを制作するという夢のタッグが実現。

本物の[重・金・属サウンド]がバトルにビートを叩き込む!!

メタル界のカリスマ的存在"メガデス"や"ハルフォード"を始め超一流バンドがこのゲームのために集結、鋼鉄のバトル・サウンドを響かせる!

株式会社カプコン
〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

＜AM事業部販売チーム＞ 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階)
＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040 名古屋:(052)571-0493
広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
＜カプコンホームページ＞ http://www.capcom.co.jp/ ＜ヘビーメタルホームページ＞ http://www.heavymetalgeomatrix.com/

カプコンiサービス「カプコンパーク」
iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム総合→カプコンパーク アクセス簡単!!


NAOMI
この夏、危険因子が電脳空間(サイバースペース)へ侵入(ダイヴ)する。
ブッ壊ス。



Dreamcast
Shenmue II
©SEGA-AM2 1999,2001 http://www.shenmue.com/
2001年9月6日 ON SALE!
ジャンル:FREE(Full Reactive Eyes Entertainment) 価格:7,800円(税抜)
シェンムーII初回限定特典・ドリームキャスト専用
「バーチャファイター4」特製プレミアムディスク
(「Virtua Figher History / VF4」・「Virtua Figher 4 Passport VF.NET」)2枚組付
Virtua Fighter 4
Original Game©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2001
シェンムー・ザ・ムービー 9月8日より、全国順次公開決定!●新宿東映パラス3、銀座シネパトス、大阪・シネフェスタ 他
※詳細はオフィシャルホームページ及び、雑誌をご覧下さい。
提供:イームービー/ウェスト・ゲート 配給・宣伝:アートポート/アースライズ(2001年 日本・アメリカ/カラー/ビスタサイズ/DTSステレオ 90分)
SEGA
株式会社セガ
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
受付時間/10:00~18:00 月~金 ナビダイヤル0570-057-060
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/
※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
※"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガの商標です。
Dreamcast DIRECT
ゲーム買うなら
ドリームキャスト ダイレクト
http://www.d-direc
AM2
SEGA-AM2 Co.,LTD.

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

2001.10 No.17



タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by CAPCOM

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

間違いない、ヤツだ！ ヤツが来たんだ！

機動戦士ガンダム GUNDAM 連邦 vs. ジオン DX デラックス



ガンダムファンのみならず、ゲームファンも巻き込み、ゲームセンターに一大旋風を起こしたガンダムが、新要素を加え「DX（デラックス）」として再登場するのだ！　今月は、入手した最新情報を一気に公開するぞ！　ゲーセンの一年戦争は、まだまだ続く!!

Text：ももやん伍長

インプレッション
新機体の追加から、ちょっとした変更まで、まさに「かゆいところに手が届く」といった調整の本作。現役パイロットはもちろん、万人にオススメできる秀作といえる。

発売元：（株）バンプレスト
開発元／販売元：（株）カプコン

これが、DXの新要素だ！

本作の新要素は、大きく分けて四つ。見た目で判断できる3要素に、細かな気配りの1要素。では、早速カテゴリーごとに紹介していこう。

新機体、ついに投入！

『DX』では、ついに新機体が投入されることになった。しかも、前作では機体数が極端に少なかった地球連邦軍側に追加されることが確認されている。

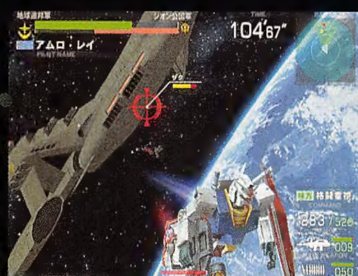
ファーストガンダムに登場したモビルスーツは、前作ですべて確認済み。それでは、新機体はどこから……？



地球連邦軍に新機体が投入されることにより、バリエーションに幅が出てきた。

新たなる戦場は……

モビルスーツは元々、宇宙空間での戦闘を想定して造られた兵器だ。だが前作では、宇宙空間（無重力空間）での戦闘は存在しなかった。しかし、『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン DX（以下DX）』では、不可能と思われた無重力空間での戦闘を実現させたのだ！　天地の無い無重力空間で、一体どのような戦闘が繰り広げられるのか？



天地が存在しない宇宙空間では、ニュータイプの資質が試される！

様々な新要素盛りだくさん！

ほかにも多岐に渡る変更がなされているようだ。例えば、機体セレクト時に友軍プレイヤーの選択機体を表示したり、ステージ選択に制限が無いなど、前作をプレイしていて気になった部分が改善されている。また、味方CPUへの作戦指令も出せるので、『DX』ではストレスなく遊ぶことができそうだ。

今までのモビルスーツにも、変化あり！



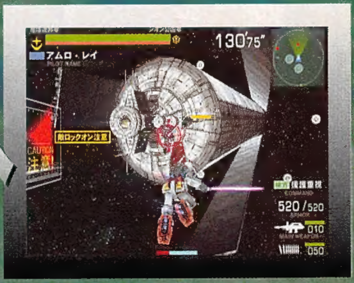
新ステージも加わったことにより、それ専用のモーションも増えたようだ。

もちろん前作までのモビルスーツにも変更がされている。新しい攻撃モーションやダメージモーション、バランス調整された攻撃などもある。無重力空間での戦闘も加わったので、新しい戦い方が必要になるだろう。コスト変更による組み合わせの変化にも注目だ。

0G（無重力）戦闘をついに再現！

新たなる戦場……宇宙（そら）へ

**不可能と思われていた無重力状態での戦闘を、ついに実現！
天地の無い戦闘は、一体どうなるのか？**



前作では実現しなかったが、『DX』ではついに無重力空間での戦闘が再現された。無重力空間での戦闘を、簡単に説明してみよう。

宇宙空間には、天地の概念が無い。地上では正面での撃ち合いが中心で、よくて上空からの射撃程度であった。だが、宇宙空間では、全方向から狙われる可能性があるのだ。

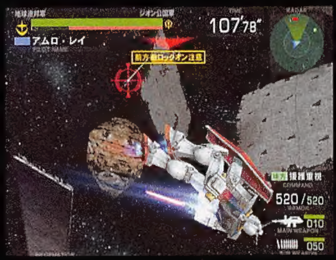
基本操作は地上と変わらないのだが、ジャンプボタンを押すと上昇し、そこで止まる。当然、落下がないからだ（下降は可能）。ジャンプの使い方次第では、相手の頭上から攻めることも可能。空間を的確に把握した者が、勝利を手中に収めるに違いないだろう。

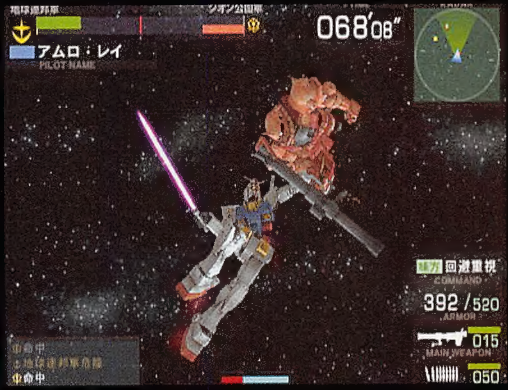


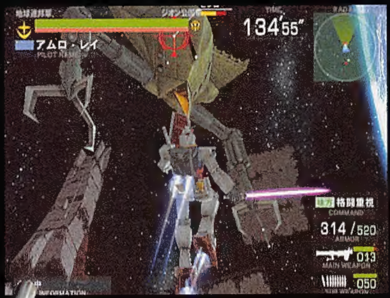
宇宙空間ステージは全部で五つ。それぞれに特徴があるようだ。

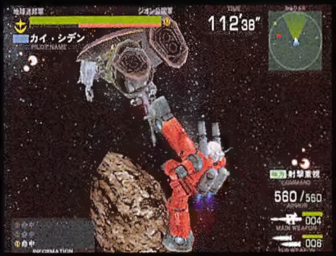
追加予定ステージ

- 衛星軌道1
- 衛生軌道2
- サイド6宙域
- ソロモン宙域
- ア・バオア・クー宙域


宇宙空間では、逆さになっての移動も可能!?


シャア専用ザクに斬りかかるガンダム！ 明らかに、斬りかかる角度が地上戦とは異なっているのが分かる。宇宙空間では、これが当たり前なのか？


CPU戦では、モビルアーマーも登場する。宇宙空間でビグロと戦うのは恐いな……。


ガンキャノンのキック！ しかし、この角度もどうなっているのやら……。


悠々と宇宙空間を飛び回るジオング。まさに水を得た魚のようだ。

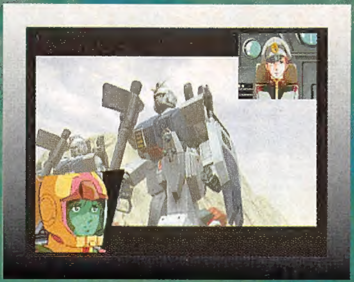

黒い三連星がホワイトベースを強襲！ 背景の美しさにも要注目。



新たな戦力はガンダム!!

地球連邦軍に待望の新戦力！

モビルスーツのバリエーションで遅れを取っていた地球連邦軍に、新戦力が投入された！　これで戦い方の幅が広がるぞ。



バージョンアップで常々期待されていたことは、地球連邦軍側の新機体導入だ。前作では4機体と種類が少なく、チームバリエーションも幅が出ずに、少々不満もあった。

だが本作では、地球連邦軍に新機体が確認できた。新しく投入されるのはRX-79(G)陸戦型ガンダムだ！

陸戦型ガンダムは地上戦専用機体だが武装バリエーションが豊富で、なんと5種類の武器から選択可能！　様々な戦い方ができるだろう。

しかし、新機体はこれだけではないらしい。今のところどの軍に何機とはいえないが、増えることは確実。楽しみにしていてほしい。



ロケットランチャーを構えたままタックル！　さすが陸戦型。



陸戦型ガンダムは、武装の多さが特徴的。武装選択で迷いそうだ。



陸戦型ガンダムが構えているのは、180mmキャノン。ザクのマゼラトップ砲と同じような武装と思われる。長い射程を活かした、砲撃による支援ができそうだ。武装によって突撃にもサポートにも回れるので、陸戦型ガンダムの登場により作戦に幅が出るだろう。



キャノンを正面から見た所。大きな武装は、やはりカッコイイな～。



非常に気になる、ミサイルランチャー。いったいどんな性能なのか？



胸部バルカンもしっかり装備。トドメはコレで。



RX-79(G)　陸戦型ガンダム

陸戦型ガンダムはその名の通り、地上での作戦行動を目的として作られたモビルスーツである。RXシリーズの余剰パーツを流用しての生産、作戦地域を地上と限定したことにより、低コストに抑えることに成功している。

この陸戦型ガンダムは、OVA『機動戦士ガンダム　第08MS小隊』に登場した機体。劇中でも様々な武装を使用しているので、その設定がゲームでも活かされている。陸戦型ガンダムの活躍を知りたい人は、ビデオで確認してみるのもいいだろう。

細かな気配りがうれしい

ユーザーフレンドリーな新要素

目に見える大きな変化ばかりでなく、前作で「些細だが気になった部分」も解消された。こういった気配りはうれしいもんだね。



マチルダ・アジャン登場！

なんと今回のオペレーターには、ホワイトベースクルーの憧れ、マチルダ・アジャンが登場するのだ！　黒い三連星の強襲によって悲しくも散ってしまう彼女が、叱咤激励してくれるぞ。さあ、君もホワイトベースから叫ぼう「マチルダさ～ん！」と。



アムロだけでなく、ホワイトベースクルー皆の憧れ、マチルダさん。大人の女性の魅力がたっぷりと詰まってます。

新モーション追加！

新ステージ宇宙空間の追加、地球連邦軍のモビルスーツの追加と、なかなか派手な本作。が、ジオン軍、特に水陸両用機体を愛してやまないプレイヤーには、まったくもって有益な情報がなかったかもしれない（むしろ、強力な敵が増えた情報だけ？）。

だが『DX』は、前作の機体だってキッチリ調整してあるのだ。まだ未確認だが、一部の機体には新しいモーションの攻撃が加わっているようだ。中には、モーションが一新された機体もあるとか……。

本作では、すべての機体に何らかの調整が入っているとのことなので、誰もが新鮮な気持ちで出撃できるはずだ。

また、前作で回避困難といわれていた格闘1段止め連発（格闘戦を1段目で止め、再び格闘を繰り返すテクニック）や前ステップビームなどが、調整されたようだ。実際にどう調整されたかは確認が取れていないが、悩みの種が一つが解消されたわけである。

ほかにも、サーベル同士のぶつかり合いや、新しいダメージモーションなども加わり、演出面が強化されているぞ。



ガンダムハンマーを振り回しているのか!?　コイツは危険だ！



これも新モーション？　もしやサマーソルトキック？

CPUに指令を送れ！

前作でもそうだったが、ガンダムは2対2のチーム戦が中心。だからといって常にパートナーがいるわけでもなく、1人で対CPU戦を楽しみたいときだってある。

そんなとき味方となってくれるのが、CPUの操る僚機である。CPU僚機はなかなか頼りになる存在だが、ちょっと頑張りすぎてやられてしまうこともしばしば。

そこで『DX』では、CPU僚機に簡単な命令を出すことができるようになったのだ。命令には全部で5種類あり、スタートボタンを押すことで切り替えることができる。

戦況やモビルスーツで命令を使い分ければ、より戦いやすくなる。適切な命令を与えて、勝利をつかもう。

ちなみに、スタートボタンを押すと、自分の耐久力の状況をパートナーに送信できる。これも重要かつ便利な変更といえる。



画面右下のモビルスーツステータスの最上段に、味方の命令内容が表示されている。戦況に応じて、素早く切り替えることが大切だぞ。

CPU指令内容

ノーマル	特に突出した行動はなく、バランスよく戦う。オールラウンドなモビルスーツに向いている指令だ。
[illegible]	格闘戦はなるべく行なわず、距離をとって射撃武器で戦おうとする指令だ。長距離兵器を持つ機体向き。
[illegible]	果敢に接近し、格闘戦を挑む命令。格闘戦が得意なグフ、ゴッグなどにはうってつけの指令だろう。
[illegible]	単独で戦おうとせずに、プレイヤーの援護に徹する命令。マシンガンを持つザクには、この指令がいい!?
[illegible]	戦闘は積極的に行なわず、回避に集中する。CPUが撃破されると作戦終了になる場合、この指令でいこう。

細部まで徹底改良！

本作には大きな変更点ばかりでなく、実際にプレイしないと気付かないような変更点もいくつかある。プレイヤーの視点に立った細かな配慮を、いくつか紹介してみよう。

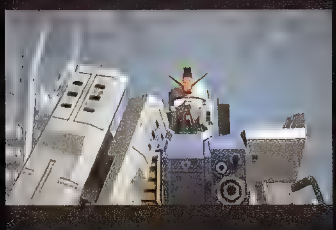
●セレクト時に友軍プレイヤーが選択中のモビルスーツを表示

前作では、友軍プレイヤーがどの機体を選択しているかが分からなかった。そのため、ガンタンク×2コンビなんて事故もあったはず。友軍のセレクトが分かれば、ベストなチームも組めるだろう。

●オペレーション数の表示

CPU戦を始めようと思い、空いている筐体でスタートしたら、最大オペレーション数1で、乱入するしかなかった経験はないかな？　デモ画面でオペレーション数を表示することで、CPU戦が遊べるかどうか分かるのである。

ほかにも参加可能な軍の表示、4台1オペレーション時の軍固定（筐体ごとの軍固定）などの気配りが見られるぞ。



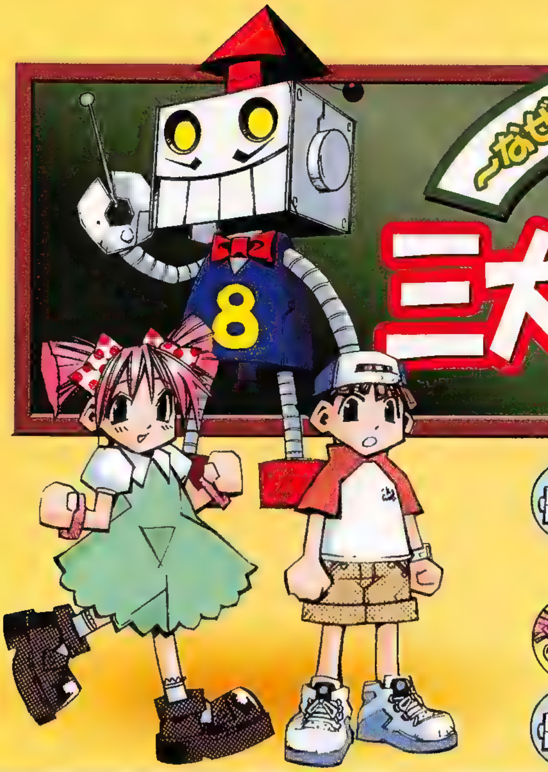
次号では、より詳しい情報を掲載するぞ！　期待していてくれ。

〜なぜなにアーケード 基板と僕らの不思議な関係〜

Arcadia Academy

三大格ゲー俺のもの！

イラスト：今井[illegible]、きらり[illegible]



ミナサン、3カゲツブリのオヒサシブリ、鉄腕8号でございます。今回のワタシはカラーです。いやいや、こんな色してたんですねワタシ。
そうそう、盛り上がってますね〜、バーチャ4に鉄拳4にカプエス2！　外も暑いけどゲーセンも熱い！　イイですね〜。というわけで、今月はビデオゲーム業界のお話でもしましょうかね。

チクショー、センセ〜イ、8号センセー！

あ、あの姉弟が帰ってきましたね。確かゲーセンに行ってたハズですが。



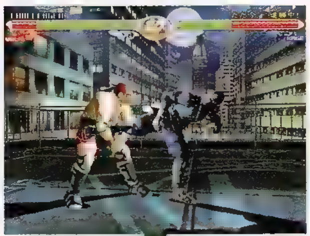
鉄腕8号先生
ゲーセンに妙に詳しい高性能ロボット。最近、姉弟の家で居候を始めたらしい。

有留香
見た目に似合わず冷静沈着・皮肉屋な6年生。ちょっとだけゲーマー。

マー坊
有留香の弟。好奇心旺盛な3年生。最近アーケードデビューを果たす。

三大格ゲーの基板はなに?

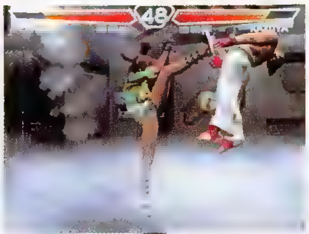
バーチャファイター4





NAOMI2

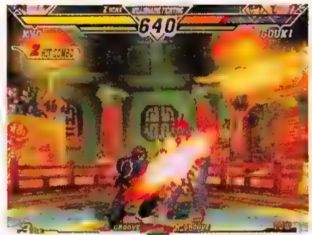
鉄拳4



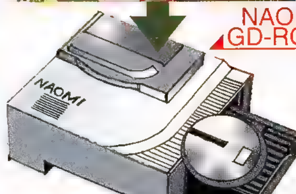
SYSTEM 246



カプコン VS. エス·エヌ·ケイ2



NAOMI GD-ROM

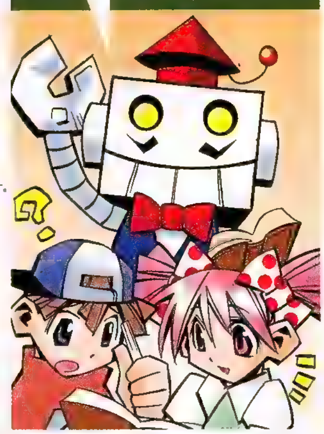


『バーチャファイター4(以下VF4)』はセガの最新基板「NAOMI2」。『鉄拳4』はプレステ2との互換(※1)がウリの「SYSTEM246」。『カプコンVS.エス・エヌ・ケイ2(以下カプエス2)』はNAOMIシリーズの「NAOMI GD-ROM」を使用しています。カッコイイ箱の中に、ゲーム本体にあたる基板という板、さらにROM(※2)というソフト部分が入ってるわけです。NAOMIは右側の丸い部分でGD-ROM(※3)が、246は内部でDVDがクルクルと回転してます。そこから、ゲームデータを読み込むのです。この箱をゲームセンターの筐体(※4)にセットすれば、遊べるようになるわけですね。

基板ってなに?

基板の基盤のおはなし

基板とはゲームデータのすべてが組み込まれた板で、いわゆるゲーム本体のことです。



基板の種類

その板はどんなもんなの?

緑色でいろいろくっついてる板でしょ?

さすが、ちょっとだけゲーマー有留香ちゃん、見たことあるんですね。その緑色の板にも種類がありまして、大きくシステム基板とカスタム基板に分類できます。NAOMIとSYSTEM246はシステム基板になります。

有留香:システム基板って、ゲームが交換できるんでしょ?

8号　:そうです。マザーボードというお母さん基板がありまして、そこに載っかてるROMという子供を替えるだけで、筐体で遊べるゲームが変わるんです。

マー坊:子供を取り替えちゃうんだ……。

8号　:子供を替えれば、家族も変わる、だからゲームも変わる。分かりますね?

有留香:分かんないわよ、そんな例え。

8号　:気にせず進めます。ROMにも種類があって、三大格ゲーのようなCDやDVD、小さな基板もあります。では、代表例として「ネオジオMVS」を紹介しましょう。マザーボードにROMカセットを差し込むタイプです。

マー坊:ニンテンドウ64みたいだ。

8号　:違うゲームで遊ぶには、ROMカセットだけを差し替えます。簡単でしょ? しかも、ROMだけで販売してくれるから値段が安い。いいでしょ?

有留香:システム基板はオトクってことね

8号　:カスタム基板は、一つのゲームにカスタマイズされたもの、限定仕様ということです。遊ぶゲームを変えるには、基板ごと取り替えます。ソフトとハードがセットなんです。例えるなら、ゲーム&ウォッチ(※5)ですかね

有留香:何それ……?

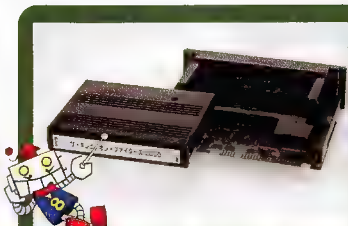
8号　:ウッ、知らないですか?　10数年前の少年が必死に集めた携帯ゲームです。

マー坊:先生も持ってるの?

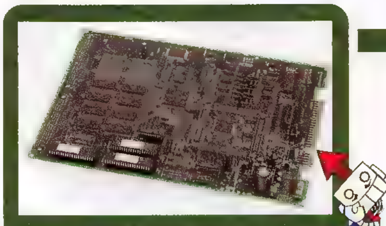
8号　:実家をひっくり返せば、いくつか出てきますよ。

マー坊:先生って、いくつ?　実家ってどこ?

有留香:ひょっとして中に誰か入ってる?

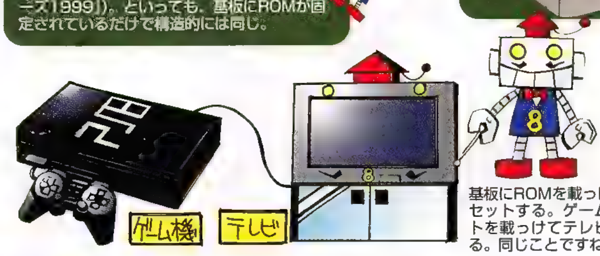


システム基板の代表例「ネオジオMVS(SNK)」。ROMカセットをガシャコンで交換できる手軽さが売り。しかも、ROMはとても安い。



これがカスタム基板です(彩京『ストライカーズ1999』)。といっても、基板にROMが固定されているだけで構造的には同じ。





基板にROMを載っけて、筐体にセットする。ゲーム本体にソフトを載っけてテレビにセットする。同じことですね!

8号先生のわかりやすい用語解説

●互換:家庭用ゲームとアーケードゲームで、基本的な作りは同じということです。同じ作り方だから、移植しやすいのです。

●ROM:正式名はリードオンリーメモリー。訳すと読み出し専用記憶装置。ですが、ビデオゲーム業界の世界では「ソフト」と考えてしまっていいでしょう。

●GD-ROM:NAOMI&DCソフトで使われている規格のこと。たくさんデータを保存できる光磁気ディスクのことです。

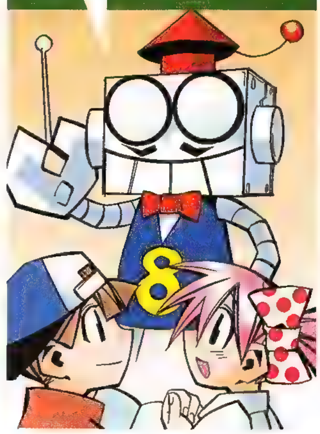
●筐体:一般的には、中にものが詰まってる箱のことです。ここでは、基板を交換することでゲームを変更することができるビデオゲームの筐体を指します。正式名は「汎用ビデオゲーム筐体」。

●ゲーム&ウォッチ:ファミコン登場の前に大ブームを巻き起こした任天堂の液晶画面携帯用ゲーム。「げーむうぉっち」と読む。

どうして近所のゲーセンにないの？

基板の流通のおはなし

基板がゲームセンターに届くまで、いろんな場所を通ります。では、どうしてゲームセンターによって差が出るのか？　その裏側を探りましょう。



基板は流れてどこへ行く……

パーツメーカー

基板に必要な部品(※7)を作るメーカーさん。

ソフト開発メーカー

ソフトの開発・協力をする下請けメーカー(※6)。

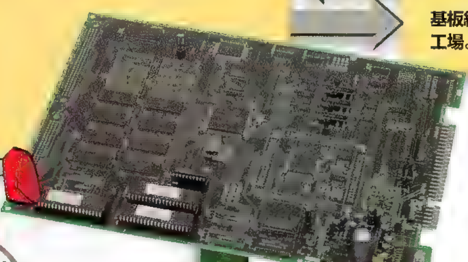
まずは製造から。部品とゲームプログラムを作り、組み立てる。基板ができるまで、いろんなクリエイターたちが影で活躍しているのです。

ゲームメーカー

ゲームを開発するところ＝お金を出しているところ。みなさんご存じのいわゆるメーカーですね。

工場

基板組立の実作業をする工場。



魚に例えましょう。漁師（メーカー）が市場へ魚（基板）を持ってきます。その魚を買って、町の魚屋（ゲーセン）へ売ってあげるのが卸売業者、すなわちディストリビューターの仕事です。

メーカーからゲームセンターへ直接行くこともあります。これまた、魚で例えるなら、まさに産地直送！　それはそれは、イキの良い魚でしょうね！

ディストリビューター

英語でDistributorと書きます。直訳すると販売業者、商業用語では卸売業者(※8)の意味です。メーカーから製品を買い、ゲームセンターへ売るというお仕事をしてます。ディストリビューターは、全国にたくさんがあります。

ここから全国の魚屋、じゃなかったゲーセンへ出荷しますが、基板の数には限り(※9)があります。売る人は、お得意さん(※10)を優先してあげますよね？　当然、差が出ます。

ゲーセン以外に基板が流れていくルートがあります。おなじみ基板屋さんですね。基板屋さんは、ゲーセンを営業してない我々にも、基板を売ってくれるんですよ。

メーカーのくのう

最近のメーカーの苦悩は、基板が売れないこと。チョイと前なら、家庭用に移植して売上を稼いでたんだけど、今は家庭用も……。「開発費>基板＋家庭ソフトの売上」なんてこともあるらしいです。さて、どうするか？　高いプレイ料金でゲーセンでの売上があがる、ゲーセンが欲しがる大型ゲーム機が増えるのです。売上アップでも利益は……？

ディストリビューターのくのう

製品が売れないのは一緒ですが、ワタシの知り合いのディストリさんは、こうも言ってました、「売るモノが無～い！」と。そうですね、ひと昔前と比べるとゲームタイトルは少ないですね。作っても売れないから、メーカーも冒険しない、出てくるのは値段が高ーい大型機。悪循環に陥ってます。それからメーカー直販体制も痛手みたいです。そりゃあ、仕事なくなっちゃいますからね。だけど、メーカーがコケちゃったら元も子もない、ガマンですね。

Arcadia Academy
三大格ゲー俺のもの!

ゲーセンのくのう

悩みは、一つ「売上」。業界用語で言うところの「インカム(売上)」が悪いということです。インカムで新しい機械を購入するわけですから、インカムが悪ければ新作を買えない。さらにお客さんが離れていく……。あー、これまた悪循環！ しかも、最近の新作は値段が高い！ 大きな声では言えないけど、買いたい製品が同時期に発売されることもある。でも、お金が無いから全部は買えない。アー、悲劇！ みんなゲーセンに行こうね！ といっても、アルカディア読者のみんなはゲーセンに行ってますよね？

そうだ、みんなゲーセンに行くときは、普段行かない友達をムリヤリ連れていこう！ そうすれば、インカム倍増、万事OK!?

8号先生のわかりやすい用語解説

※6 下請けメーカー
ゲームメーカーにいた人が独立して、ソフト開発会社を作ることはよくあります。表舞台に名前は出てこないけど、ゲーム開発のお手伝いをすることもよくある話。実は、あのビッグタイトルを作ったのは、あのメーカーじゃなくて下請け会社でした、ということもよくあります。最近ではアレが……

※7 基板に必要な部品
CPU・ROMなどなど、ワタシの体内にもあるアレやコレですね。いや、別に知らなくて省略してるわけじゃないですよ。ページの都合でね。ホラ。

※8 卸売(おろしうり)
メーカーなどから購入した商品を小売業者(お店屋さんですね)に売ることです。購入したときより高く売る、その差額でもうけるわけです。ゲームとは関係ない一般教養でした！

※9 基板の数には限り
メーカーがどんなに期待しても、ヒットしないことはよくあります。最初は様子見という感じで、何百枚のみ限定で作るわけです(これを初期ロットといいます)。そして、ヒットすれば増産するのです。AMショーなどで発表して話題となり、発売前なのに初期ロット完売なんて、うれしいような大きな見込み違いという現象も起こるわけです。

※10 お得意さん
インカムがよくなさそうな製品でも、付き合いだからと買ってあげる、そんなゲーセンの店長さんのこと。決して「カモ」と言い換えてはいけません。なぜなら、数が少ない新作を優先的に売ってもらえるからです。

※11 3万8000店
ゲーセン業界の3団体が毎年集計している資料「アミューズメント産業界の実態調査・平成11年版」の数字。ちなみに5年前と比べると6,000店減……。

※12 2万1560店
ワタシが調査したわけではなく、HPに書いてあったのを足し算しました。セブンイレブン8,602店、ローソン7,683店、ファミマ5,275店です。

どうですか？ 基板がどう売られているのか、どうしてお店によって差が出るのか、分かりましたか？

は～～い、ワタシががんばってお店に通って、新製品が買えるようにお店にもがんばってもらうわ！

それは僕も分かったけど、僕の悩みは「鉄拳4とカプエス2」で勝てないってことなんだよ……。

8：マー坊、スネるんじゃない。分かってますって。この鉄腕8号にまかせなさい。

マ：ほ、ほんと？

有：先生、ゲーム教えられるの？

8：自慢じゃないですが、ワタシはゲーム下手です。この手じゃまともにレバーをつかめないですからね……。なので、基板を買いに行きます！ それで好きなだけ練習しなさい！

有&マ：う、ウッソ～！ 買ってくれるの～!?

8：フッハッハッハッハッ！ ワタシはロボットですよ。現金など必要ないですからね。もちろん全然持ってません。

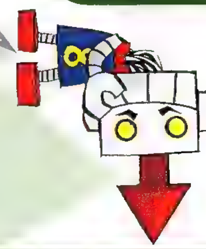
マ：そりゃそうだよね……。

というわけで、ワタシの知り合いが営業してる基板屋さんをに紹介しましょう。題して、「8号の社会見学・基板屋編」。さあ、行きましょう。

有：ねぇ、……くらいあるんでしょうね？



直営ゲーセンにはメーカーから直接来ます。産地直送どころか、魚屋が自分で漁に出てるようなもんですね。これは、新鮮どころか生きたまま って感じですね。



直営ゲームセンター

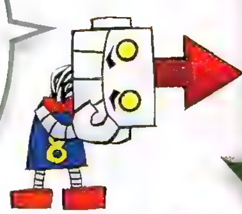
ゲームメーカーが直接運営(略すと直営)しているゲームセンターのこと。ナムコやタイトーのお店が有名ですね。セガは、ゲーセン運営を別の会社にしたため、直営ではなくなりました。といっても、「セガのお店」に変わりはないですがね。

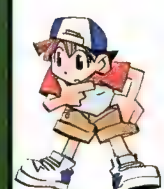
全国各地のゲームセンター

国内にはおよそ3万8000店(※11)のゲーセンがあります。これは、デパート屋上やショッピングセンターのゲームコーナーはもちろん、筐体を1台だけおいてる駄菓子屋も含みます。

これがどれくらい多いのか？ 魚屋ではわかりにくいですからコンビニを例にしましょう。コンビニ大手3社、セブンイレブン、ローソン、ファミリーマートの店舗を足すと2万1560店(※12)。ゲーセンはコンビニよりも便利なのであります。

ここ注目！ ゲーセンでいらなくなった基板が基板屋に流れ、中古製品として安い値段で我々の手にも入るのです(もちろん真反対もあり)。う～ん、魅力的。果たしてどのぐらい安いのか？ 自分の目で確かめよう！







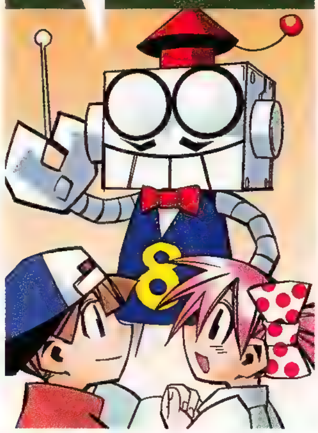
基板屋さん

お店の名前通り、基板を売ってるお店。もちろん、我々ゲームファンも購入できるのである。最近まで遊べたけど、今はどこにも無い！ そんな基板が眠っている宝の山のような場所だよ。

三大格ゲーっていくらするの？

三大格ゲーをウチで遊ぶために

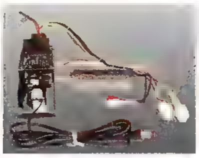
ここからは「どうやったら三大格闘ゲームを自宅で楽しめるのか？」を具体的に見ていきましょう。まずは必要な機材と目安となる価格からですね。



バーチャファイター4

NAOMIシリーズはゲームの基板（ROM）以外にマザーボードが必要。VF4は多くの場合マザーボードとセットで売られています。

NAOMI用I/Oボードは JAMMA規格の信号を新JAMMA規格に変換するものです。NAOMI専用電源ハーネスキット（右写真）も必須です。



●VF4 ROM（NAOMI2マザーボード付き） ¥698,000
●I/Oボードキット（NAOMI専用） ¥19,800
●NAOMI 3.3V電源ハーネスキット ¥25,000



必要金額 ¥742,800

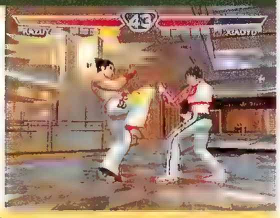
鉄拳4

まず必要なのはマザーボード。今のところほとんどの基板屋さんで、ゲームROMとのセットで売られています。

そしてSYSTEM246専用のI/Oボード。NAOMIと違うのは電源キットが不要な点です。その替わり、JAMMA規格のハーネスが必要になります。



●鉄拳4 ROM（SYSTEM246マザーボード付き） ¥368,000
●I/Oボードキット（246専用） ¥19,800
●JAMMA規格ハーネス ¥3,000
※使用するコントロールボックスによる

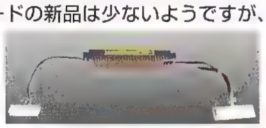


必要金額 ¥390,800

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2

NAOMI基板のコストダウン版となるシステムです。ゲームROMのほかにGD-ROMドライブ、専用のキックハーネス（写真下）が必要。これもセット売りされていますが、別途NAOMIマザーボードが必要になります。

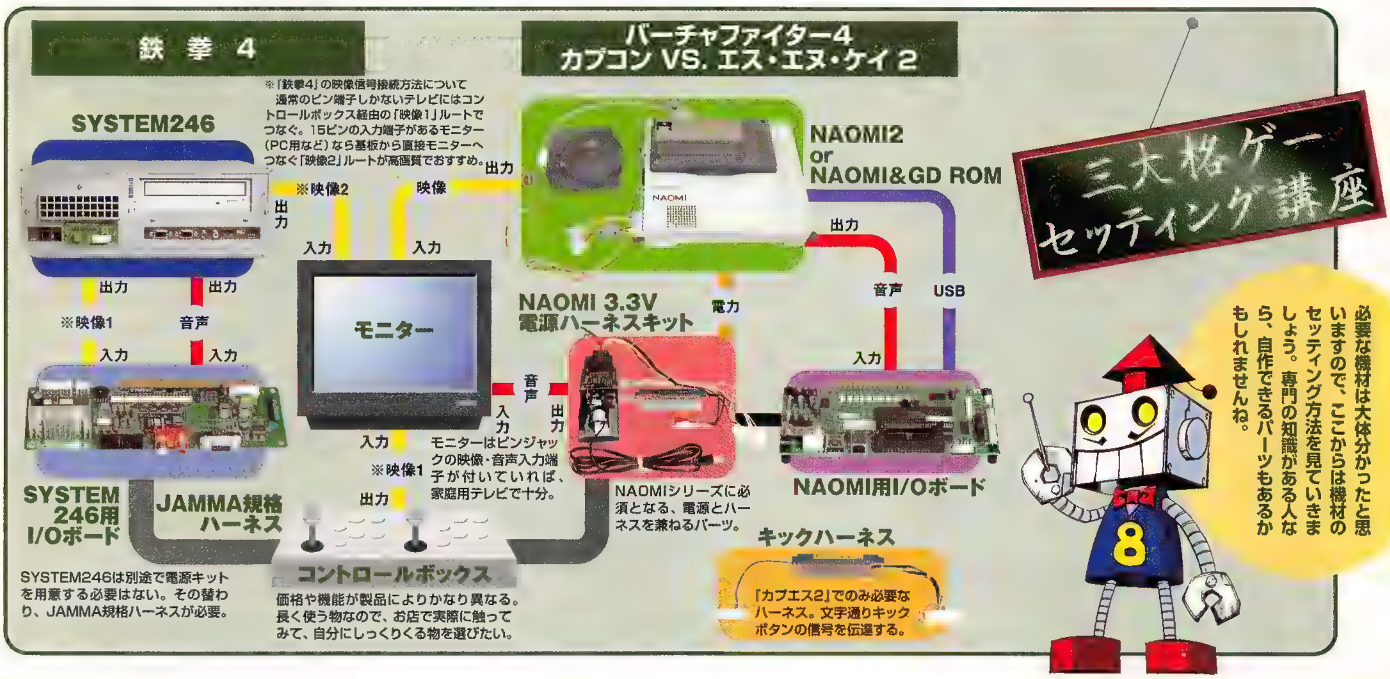
マザーボードの新品は少ないようですが、中古の単品ならば容易に入手できるでしょう。



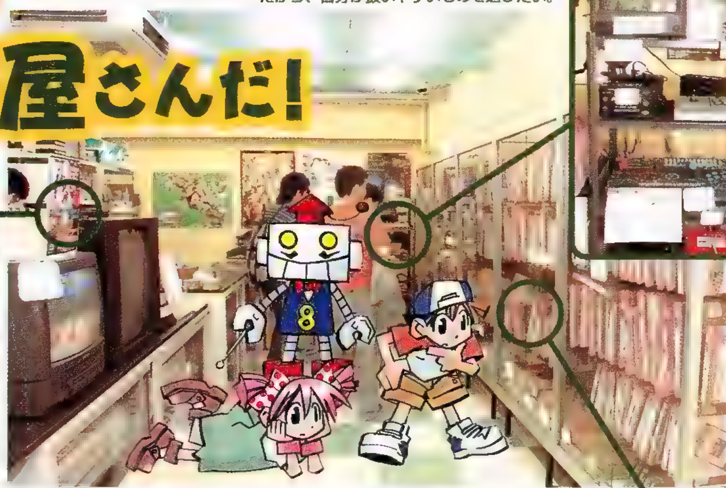
●カプエス2 ROM、●GD-ROMドライブ&●専用キックハーネス セット価格 ¥258,000
●NAOMIマザーボード ¥68,000
●I/Oボードキット（NAOMI専用） ¥19,800
●NAOMI 3.3V電源ハーネスキット ¥25,000



必要金額 ¥370,800



これが基板屋さんだ!





基板に負けず重要なコントロールボックス。基板が替わってもコンパネは替わらないわけだから、自分が扱いやすいものを選びたい。



カウンターの中には、SNKの名システム基板・MVSのROMが並ぶ。今でも購入希望者が後を絶たないロングセラーだ。



エアキャップで保護されており、品質保持も万全。これなら、いつまでもナムコの名作群が遊べるというわけだ。

8号　：基板屋さんへ足を運んでみて、どうですか?

マー坊：スゴイや!　これだけたくさんの基板が並んでるとこなんて、普通見られないよねっ!

有留香：確かに圧倒されるわね。お客さんが多いのにもビックリ。

8号　：夏休みはやっぱり訪れるお客さまが多いみたいですね。

マー坊：気になる基板を実際にプレイさせてくれるのもいいよね!　いくらでもタダゲー……（ビシッ）

有留香：こらっ!

8号　：まあまあ有留香ちゃん、抑えて。でも、実際にプレイさせてくれるから、本当に自分が欲しいゲームかどうか確認できますし、欲しい物を厳選できるわけですから、これはありがたいですよね。

マー坊：そうそう。コントロールボックスだって、触ってみないと感触が分かんないしね!

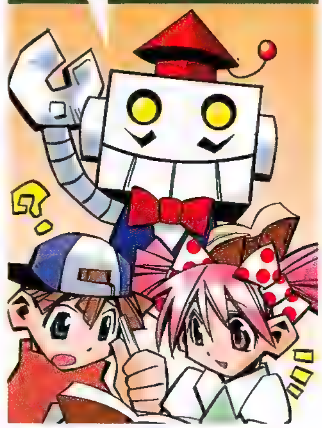
有留香：もうっ、調子いいんだからっ!

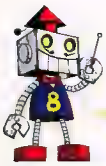
基板ってどこで買えるの?

基板購入大作戦

百聞は一見にしかず。今度は基板が売られているお店へ、直接行ってみましょう!

協力：（株）トライ





三大格闘ゲーム　基板入荷状況

気になる三大格闘ゲームの基板入荷状況をリサーチしてみました。これは8月中旬の情報なので、お店に問い合わせてみてください。

取扱店	バーチャファイター4	鉄拳4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2
トライ 東京都千代田区外神田3-10-15 イサミヤ第3ビル1階 ☎03-5295-0667 http://www.try-inc.co.jp	9月中旬	注文すれば即入荷	注文すれば即入荷
哲信クリエイト 大阪府大阪市住吉区今川 6-3-27 ☎06-6701-4443 http://webshop.to/tsc	9月下旬	8月22日	8月22日
G-FRONT(ジー・フロント) 東京都千代田区外神田4-13-7 アズマビル2階 ☎03-3255-0013 http://www.gfront.com	8月下旬	発売中	発売中 (GD-ROMのみ)
タイムマシン 東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2階 ☎042-328-7233 http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/	未定	発売中	発売中
ファントム 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3階 ☎03-3257-1126 http://www.funtom.com/	9月下旬 (要予約)	発売中	発売中 (GD-ROMのみ)
マックジャパン 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5階 ☎03-3255-0737 http://www.mak-jp.com	9月下旬	発売中	発売中 (GD-ROMのみ)

売れ筋基板情報

三大タイトル以外に、どんな基板の人気があるの? ここではそんな人気タイトルを紹介しよう。

『餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルヴス』『KOF2000』など、ネオジオのタイトルは現在でも人気が高い。CDなどディスク系のコンシューマ版と違って読み込み時間によるストレスもない上、ネオジオというシステム自体が取り扱いやすいことも大きな理由だろう。

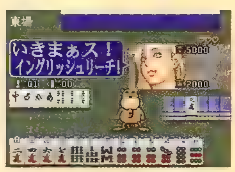
また、『バーチャファイター2』の人気も衰えない。続編が発売されてきたものの、対戦ツールとしての優秀さは廃れるものではないということか。価格もこなれてきているため、買い求める人が未だ多いようだ。



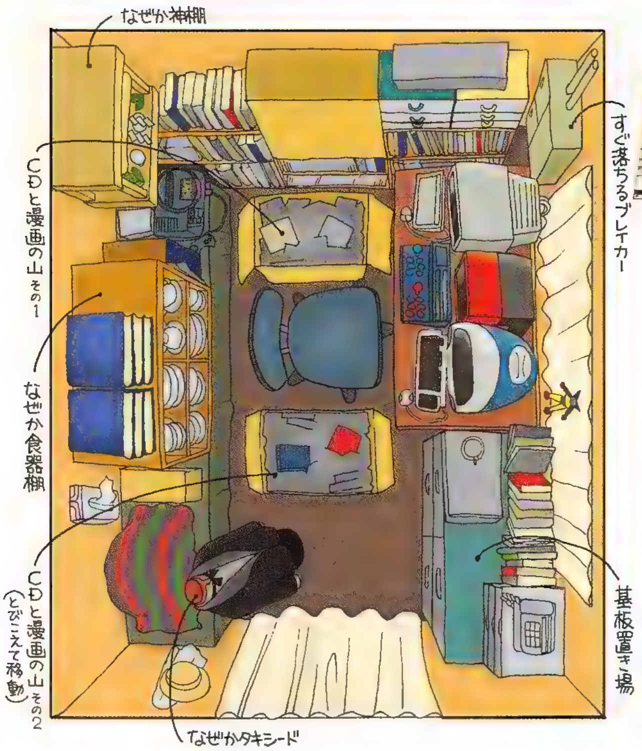
ネオジオシリーズは安定して売れている。『餓狼MOW』はDC版発売まで、家庭用で未発売なのも一因。

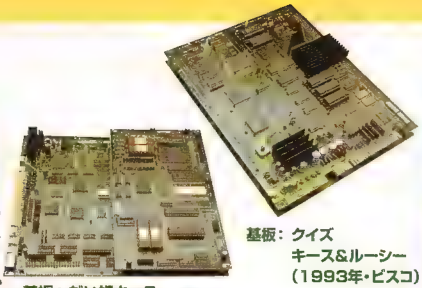
『ホットギミック』シリーズも人気の高い作品。「脱衣麻雀」というジャンルのせいなのか、コンシューマ版ではいろいろ規制がある。やはりファンにとってはオリジナルで遊びたいもので、多少値が張ってたとしても、手に入れたくなるのだろう。

そのほかに人気が集まる基板は、レア基板と呼ばれるものだ。出回りが少ない基板は、コレクター意欲をそそるものがあるに違いない。中には国内で未発売のものや、発売自体されなかったタイトルが出回ることもある。



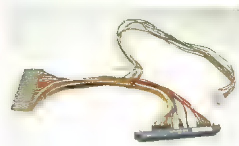
麻雀ゲームの人気は基板市場でも不変だ。特に『ホットギミック』シリーズは高い支持を獲得している。





基板：クイズ キース&ルーシー (1993年・ビスコ)

基板：だい好キッス (1996年・コナミ)



ハーネス：JAMMA規格

コントロールボックス：パナツインロング



モニターには普通のテレビとパソコン用モニターを併用。コントロールボックスはパナツインロング。これは麻雀ゲームにも対応できる便利な逸品だ。

基板を買った人はどんな楽しみ方をしているの?

基板があるゲームライフ①

ここでは、実際にゲームの基板を購入された方々のお宅を訪ねて、基板のあるゲームライフがどんなものなのか、探ってみましょう。一般的な楽しみ方をされている方、基板道を極めつつある方、お二人を訪ねてみました。

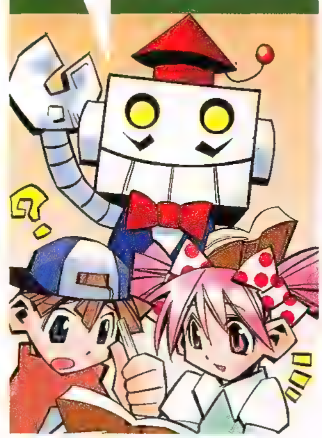
ケース1

埼玉県草加市 **笹峰幸雄さん**



まずは埼玉県にお住まいの笹峰さん。初めて購入したのは5年前で、現在5枚の基板を所有しているとのこと。

このシステムなら、基板初心者にもオススメですね。



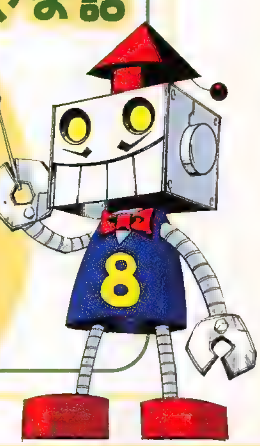
基板を購入した動機：初めて購入した基板は『だい好キッス』。ゲームにハマったものの、近くのゲームセンターにあまり出回っていなかったため、購入に踏み切ったという。

所有している基板：『クイズ キース&ルーシー』、『アウトフォクシーズ』(1995年・ナムコ)、『キャノンダンサー』(1995年 ミッチェル)、『クイズシアター』(1995年・タイトー)、『流星雀士キララ☆スター』(1996年・ジャレコ)という、なんとも渋いタイトル計5枚。現在は「2D格闘の集大成になり得る」という『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2』購入を計画中とのこと。ただし遊ぶための環境を整えるのが金銭的に大変なので、大いに悩んでいるそうだ。



基板屋さんよもやま話

いろいろな基板屋さんに、基板にまつわるお話を聞いてみました。ここで面白そうなものを、いくつかご紹介してみましょう。



基本的には年中売れる基板ですが、やはり夏休み・冬休みには、遠来のお客さまがたくさんいらっしゃるそうです。私たちが見学に伺った時期は、まさにこのシーズン。たくさんのお客さんで賑わっていました。

近くに基板屋さんがある方はこの時期以外に訪れてみれば、掘り出し物が見付けやすいかもしれませんね。

世界各国のツアー観光客の方々が、東京の秋葉原などでドッカリと買い物をされている光景を見たこと、ありませんか?

フランスの観光ツアーで日本に来た方の中にはゲーム好きな人が結構いるようで、基板屋さんを訪れることが多いそうです。日本語もお上手らしいですよ。中でも断トツで人気が高いのは、ネオジオのゲームなんだそうです。

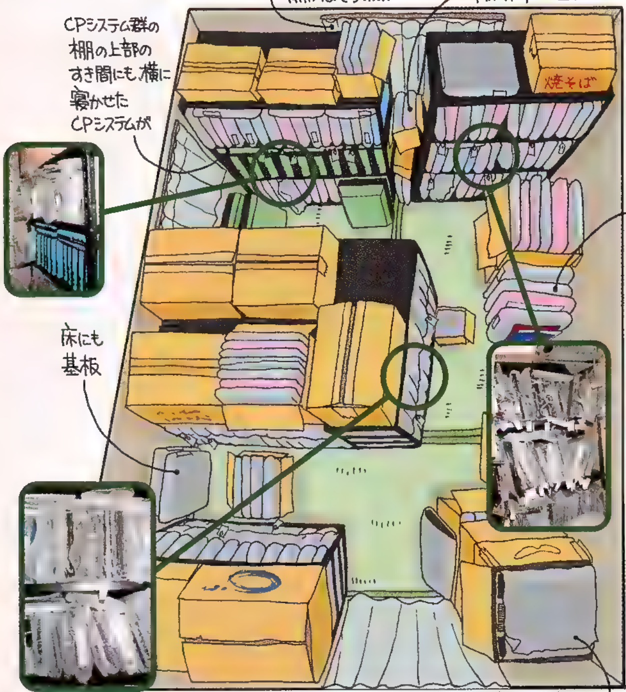
基板を購入する動機として一番多いのが、「思い入れの強いゲームを手元に置きたい」というものだそうです。つまり、昔プレイしたゲームの基板を求められる方が多いのですが、年月を経た現在、そのゲーム画面を見て、記憶とのギャップに絶句してしまう方もいるそうです。記憶の中で、思い出のゲームが美化されてしまうんでしょうかね?

●基板屋さんがオススメのコントロールボックスは?

欲しいゲームというのは、誰でもすぐに浮かびますよね? でも、コントロールボックスというのはなかなか馴染みが薄いもの。そこで、基板屋さんに今オススメの製品を聞いてみました。

初心者にはお手ごろ価格の「雷神」がオススメだそうです。上級者には「AV6000」。高電圧に対応し、最近の大容量基板でも安定して電力供給できます。基板愛好家の皆さんが最後に行き着く製品だそうですよ。

※「雷神」は以前、ARCADIA(2000年10月号140ページ)にて紹介しています。興味がある方はそちらもご覧ください。





基板を集め始めた当初は、自作のコントロールボックスを使用。後にこのジャレコの筐体でゲームをプレイされていたが、最近ではお店に入れる基板の動作確認で使うぐらい。ほとんどの場合、自ら「お店でお金を払って」プレイされているそうだ。

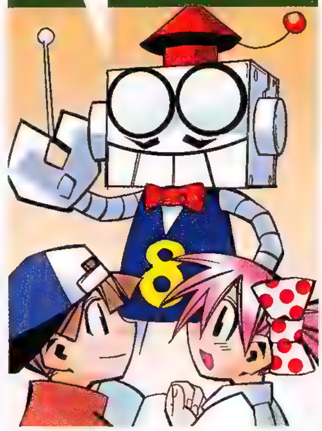
基板があるゲームライフ②

ケース2

東京都荒川区
ゲームセンターディスコ代表
金子智紹 さん



ゲームセンターを営む金子さん。以前は基板集めが趣味を兼ねていたが、現在はお客さんの入荷リクエストに応えるのがほとんどだという。



基板を購入した動機:
自宅にあったテーブル型筐体用に「なんとか他のゲームに替えられないものか?」と『リブルラブル』を購入したのがきっかけ。当時は電気工作の知識が役に立ったという。



探している基板: 実際に発売されなかった幻の作品『エスピオナージ』(コナミ)を10数年来探している。「いちど基板屋さんで見かけたんですが、売れないと言われてしまったんですよ。」
基板購入に興味がある人へのメッセージ: 「『本物』が手元にあるという喜びを味わっていただきたいですね。いつでも『本物』で遊べるというのは、スゴイことですから。」

見学を終えて

8号　:今回はふだん気付かないような、貴重な体験ができたんじゃないですか?

マー坊:流通の仕組みとか、基板の役割とか、いろいろ分かったよ!

有留香:基板があればアーケードゲームを自宅で楽しめるっていうのは、新しい発見だったわね。

マー坊:うん。見る前には「家庭用ゲームで遊べるからいいじゃん」って思ってたんだけど、やっぱりゲーセンと同じ「本物」で遊べるってのはスゴイよっ!

有留香:こだわりってことね。

8号　:それに基板がウチにあれば、格闘ゲームも好きなだけ練習できますよ。これなら、マー坊もゲームセンターの対戦で勝てるようになりますね。

マー坊:そうだね! ボクも『鉄拳4』と『カプエス2』の基板を買ってもらおーっと!!

有留香:あんたはお気楽ね。お父さんの月給、知ってるの?

マー坊:うっ……、ひゃ、100万円ぐらいはもらってるんじゃ……。

有留香:それ、本気で言ってるの?

8号　:え~、と、とにかくですね、基板を購入する方々の大半は、「ウチに基板があるからゲームセンターへ行かなくてもいい」という発想をされないのが面白いですね。自宅で練習をしてゲームセンターで腕試しをしたり、昔の作品を自宅でプレイしつつ、新作をお店でプレイされたりしていますから。

マー坊:そうだね。ウチで遊べるのに、どうしてなんだろ?

有留香:そのゲームがそれだけ好きってことなんじゃない?

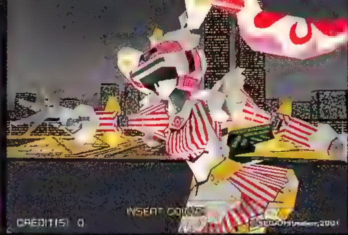
8号　:ゲームセンターという場所が持つ魅力、そしてアーケードゲームが持つ魅力が合わさって、人を惹き付けるんでしょうね。

マー坊:なるほど。どんなにゲームがうまくなっても、それを見てくれる人がいたほうが嬉しいもんなあ。

有留香:結局、ゲームの楽しみは「ゲーセンに始まり、ゲーセンに終わる」ってことなのね。

8号　:有留香ちゃん、いいこと言いますね~。ですから、基板を購入して自宅でゲームをプレイするのも、ゲームセンターをより深く楽しむことにつながるんでしょうね。

マー坊:やっぱり、ボクもしばらくはゲーセン通いが続きそうだなあ~。

最新情報を一挙掲載!!

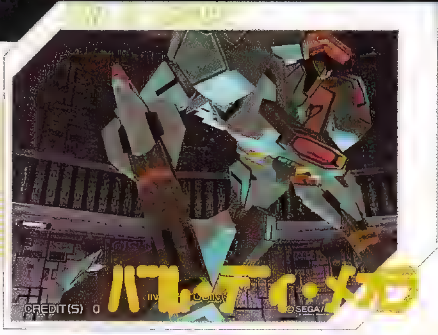



そろそろ完成の日も噂されはじめた、シリーズ最新作『電脳戦機バーチャロン フォース』。参戦バーチャロイドや新システムの発覚からも、その日が近付いていることがうかがえる。今回は参戦が決定した9機体と、それぞれの追加武装など、最新情報を徹底紹介していくぞ。旅立ちの日は、もうそこまで迫っている!

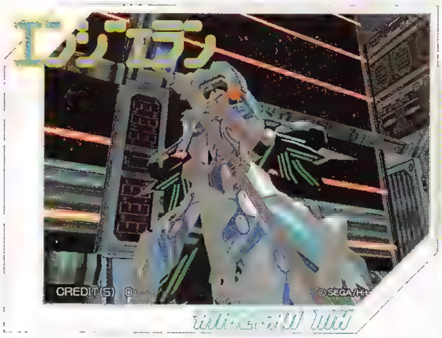
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

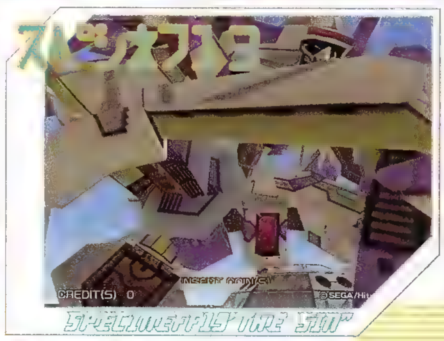
"FORCE"

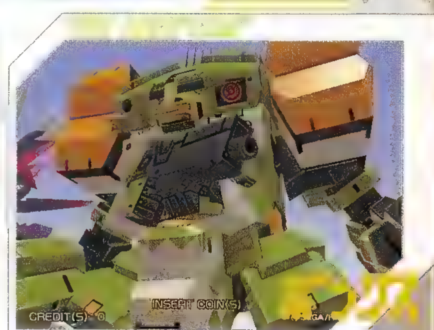
Text：ちゃっきー









一堂に会した9機体! 出撃準備は既に整った!!

新たに3機体の参戦が実質!!　その性能は……？

バル・シリーズ

まずは、変幻自在な戦闘スタイルを持つバル・シリーズの登場が決定。初代『バーチャロン』のバル・バス・バウ、『オラトリオ・タングラム』のバル・バドスと続いた流れは、ここで途切れることはなかった。これまでに、すでに2タイプが登場し、相変わらずの特殊ぶりを披露している。こうなると気になるのは、相手を自動的に追っていくタイプの武器。バル・シリーズが得意としてきたマインやE.R.L.が、2on2という新たな構図の中でどのような位置付けになるかに興味が集まる。







独特の攻撃法は健在・ E R L を使った変幻[illegible]な戦法は、新しいシステムの中でどんな役割を担うのだろうか リフレクト・レーザーは[illegible]になりそう



バル・バス・バウ似の[illegible]タイプが復活！ 攻撃方法の違いなど[illegible]しいことは分かっていないが、[illegible]の E R L がないことだけは[illegible]か？



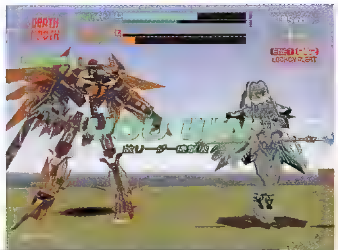
『オラタン』のバル・バドスに近い外観を持つ機体。近接時のクローや、E.R.Lの切り離しなど、おなじみの攻撃が確認されている。けん制の要、マインの存在が気になるところ。

エンジェラン



このエンジェランが、最初から選べる標準機体と思われる。性能面はまだ謎に包まれたままだが、外見的には「オラタン」のものとあまり変わらない。トレードマークとなる氷の魔法で、敵機を撃破する

エンジェランは、フェイ・イェンに続く第2の女性型バーチャロイドとして、『オラタン』から参戦した機体。氷の龍や氷柱で敵機を追い込むスタイルは、『フォース』でも大活躍しそうな予感がある。これらの追尾性能の高い攻撃や、広範囲系の攻撃にどんな調整がほどこされるのかが気になるところだ。写真を見るに、今のところ分かっている攻撃法は氷の龍によるもののみ。ライトウエポン、レフトウエポンの性能やいかに？　そしてカードシステムによって追加される新武装は……？





氷の魔法でトー[illegible]エンジェランを代表す[illegible]つ。追尾性や威力ま[illegible]ろうか

スペシネフ13

今までに行なわれたプライベートショーやロケテストのバージョンでは、CPUとしてしか登場していなかったスペシネフ。しかし、これもプレイヤーが使える機体として参戦することが、正式に決定した。機体名も“スペシネフ13”に決まり、完成に近付いていることがうかがえる。標準機体となるのは、スペシネフ13「罪」。こちらは、攻撃方法などが従来のスペシネフに酷似しているようだ。このほか、今回はカードシステムによる新機体、スペシネフ13「戦」の写真も公開されている。





スペシネフ13「罪」の攻撃 レフトウエポンの[illegible]は、相変わらず敵機を追[illegible]けるけん制武装なのか 2on2では、味方機との連携に役立ちそう ライトウエポンはライフルだ



こちらが、新タイプのスペシネフ 背中のブースターに加え、[illegible]たライフルの形状にも大きな[illegible]ある 攻撃方法などはまだ[illegible]



変形するライフルを武器とする標準機体。射撃面はもちろんのこと、2on2では近接時の長いリーチも相手チームの脅威になりそうだ。背中の形状に若干の変化が見られる……？

最大の注目点を再検証
V04カードシステム

現在判明しているファクター

①新機体の乗り換え
カードを使ってプレイしていくと、同系列の新しい機体やカラーリングをゲットするチャンスがある。自分に合った性能を持つ機体を探し出せ!

②階級の付与
候補生からスタートする階級が、勝利数に応じてランクアップしていく。プレイヤーの強さを表す目安になるぞ。目指すは、最高位の"元帥"だ。

③戦績データを閲覧可能
カードに記録されたデータは、いつでも閲覧可能だ。戦闘回数や勝率といった戦績のほか、総戦闘時間、レスキュー成功回数なども記録されるのだ

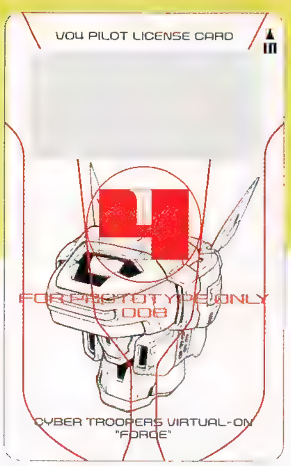
2on2になるというゲームルールの変化と並び、『フォース』の二大新要素の一つとなるのが、この「V04カードシステム」だ。磁気カードに個人のプレイデータが記録されるほか、新機体や階級の付与などにも大きく関係するこのシステム。アーケードの枠を超えた新要素に、今から期待が集まる。

数あるファクターの中で最も注目度が高いのは、やはり新機体だろう。同系列で異なる性能を持つ機体が多数存在することで、よりバリエーション豊かな対戦を楽しめるわけだ。中には、滅多にお目に掛かれないレアな機体や、特殊なカラーリングの機体もあるとか。このあたりも、楽しみな点の一つだ。

新機体に乗り換えるチャンスは、多少の個人差はあれど、勝敗に関係なく与えられる。勝ち続けなければもらえない、ということはないようだ。また、必ずしも新しい機体のほうが性能がいいとは限らないぞ。

下では、これまでに発覚している新機体を紹介していく。各機体が持つオリジナルの武装をチェックし、お気に入りの機体を探してみてはいかがかな?

これがV04カードだ!



これが、実際に使われるV04カードのサンプル。上部の空欄には、最初に登録するパイロットネームと使用機体名、階級が表示される。気になるお値段は300円。1枚のカードで、30プレイ分使うことができる

新機体情報続々公開!!

ライデン系

最初に選ぶことができるのは、ライデン512Eという機体。これは、威力の高いライデンレーザーにバズーカ、グランドボムというお馴染みの武装だ。このほか、これまでに3機体の存在が発覚している。注目はセンターウエポンの違い。ライデン512Dはこれまで左ターボ攻撃だったネットを、ライデン512Aは扇状のビームを放つ武器を装備しているようだ。





ライトウエポンが、ビームランチャーに変化していることに注目。けん制武器が標準機体よりも充実している!? そのほかの武装はまだ不明だ。



触れた敵機をしびれさせる電磁ネットは、味方機との連携にも活躍しそうだ。ライトウエポンには、サイファーが持っていたようなマルチランチャーを装備。



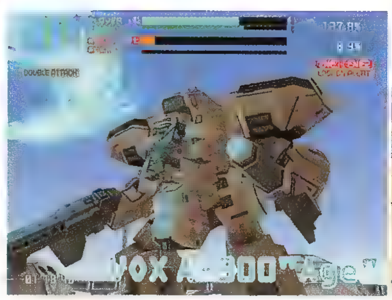
肩に巨大なクローを装備した機体。近接時には、展開したクローの間にスパークを発生させて攻撃する。通常時は、扇状のビーム連射に。

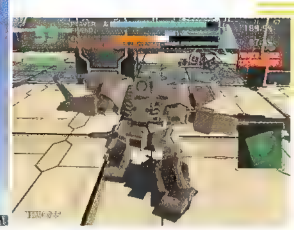
ボックス系





ハンマー、ファランクス、そしてがっしりとした機体の形状。初代バーチャロンのドルカスを彷彿とさせる新機体だ。猛威をふるった鬼のような火力が、フォースにて復活を遂げるのか?





ライトウエポンはマシンガン、そしてレフトウエポンは電磁警棒。肩からは、リング状の攻撃が出せるとのこと。あえて挙げるとすれば、5.66:のシュタインボックに近い機体といえるのだろうか

グリスボックの後継機であるボックスだが、新機体を見るに、そのタイプは多種多様だ。今回発覚したのは、従来のものに近いミサイルタイプの"Dan"、マシンガンに電磁警棒という新しいスタイルの"Age"、ハンマーを装備し、初代『バーチャロン』のドルカスに似た"Joe"の3機体。武装ばかりでなく、外見からして大きな違いがあるぞ。

V04カードで遊ぼう inプライベートショー

まずはカードを購入

以前に行なわれたロケテストやプライベートショーでは、既にカードシステムが動いていたぞ。まず最初に、V04ターミナルと呼ばれる筐体で、カードを購入する。パイロットネームと機体を、ここで決定するのだ。スタート時の階級は“候補生”。



カードを差してプレイ

さっそく購入したカードを、フォースの筐体に挿入し、プレイスタート。戦績が記録されるだけに、対戦にも力が入る。カードに記録された個人戦績は、V04ターミナルにていつでもチェックできるぞ。もちろんターミナルは無料で使うことができる。



V04ターミナルで新機体をゲット！



20回ほどプレイしたところで、新機体の付与が発生！　司令部からの緊急連絡を受け、V04ターミナルにカードを差せば乗り換えるか否かを選択できる。ただし、一度乗り換えると、元の機体に戻ることはできないので注意。しばらくプレイした中では、機体の乗り換えや階級アップばかりでなく、ニューカラー選択のイベントも起きたぞ。

司令部より緊急連絡

フェイ・イェン系

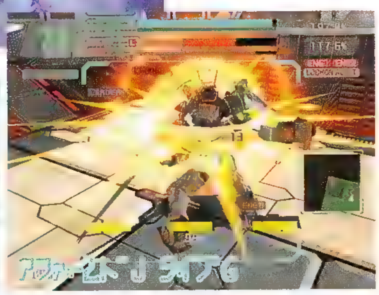
下の写真で紹介しているのは、最初から選べる標準機体。ウリとなる機動力の高さは相変わらずだ。このほかに、初代『バーチャロン』を思わせるボウガンタイプと、巨大なソードを持つタイプが確認されている。



装備する武器が、タイプによって大きく異なってくるフェイ・イェン系。当然、射撃武器の性能にも差が出てきそうだ。ロケテストの段階では、ボウガンタイプと巨大ソードタイプが多く使われていたようだが、最終的な性能やいかに？

アファームド・J系





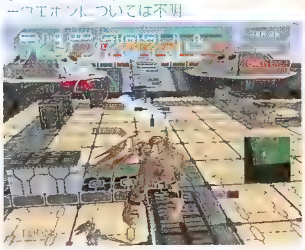
両手の巨大な拳を装備する新機体。そうなれば、既存機体の持つトンファーをも装備するのだろうか。上の写真は、拳を飛ばす空中ターボ攻撃。センターウエポン、ターン1攻撃などにもこの技が見られたぞ

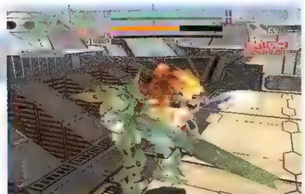
近接戦闘で力を発揮するトンファーがトレードマークとなるアファームドJ。最初に選べる標準機体は、もちろんこのタイプの機体だ。今回紹介するアファームドJタイプGは、両手に巨大な拳状の武器を装備した格闘重視の機体。近接以外の戦闘では、その拳を飛ばす攻撃が印象的だった。このほかにもロケテストやプライベートショーでは、『5.66』に登場したアファームドCに近い機体も確認されている。

テムジン系

スタンダードな機体として力を発揮してきたテムジン。本作の標準機体であるテムジン707Jも、ビームライフルやソードといった従来の武器を装備している。今回紹介する新機体は、通常よりも大きな武器を装備するテムジン707J/c、背中のブースターに違いが見られるテムジン707＋の2機。その武装次第では、標準機体を上回る強さが期待できるかもしれない。

背中に装備されたブースターの形状に違いが見られる。発射しているライトウエポンは、これまでのテムジンに似たビーム兵器のようだが……？　レフト、センターウエポンについては不明





手に持つ武器は、通常のテムジンよりも明らかに巨大だ。高い攻撃力が期待できそう。今回は勝利ポーズと被弾シーンのみなので、どのような攻撃ができるのかは分かっていない



ライザー系



変形や特攻といった独特の攻撃法があるかどうかにも興味が集まる。

サイファーの後継機と思われる機体。空中での機動力を武器に、攻撃を受けずに戦うスタイルが再現できそう。2on2の戦闘では、司令塔の役割を担うことになるかも。右腕に装備したランチャーの形状が異なる3種が確認されている。



システム完全公開！

斑鳩
IKARUGA

※画面写真および記事内容は
開発中のものです

本誌7月号に続報が掲載されて以来、シューティングファンの期待を一身に集めている「斑鳩」。やはりというべきか、画面を覆う白と黒のコントラストは、ゲームシステムに深く関係しているものだった。生存のための戦術、稼ぐためのコンボetc……「属性」の概念があらゆる事象を支配する、異形のゲームシステムを完全公開！

Text：RED

簡単操作で マニアックなゲーム性を実現！

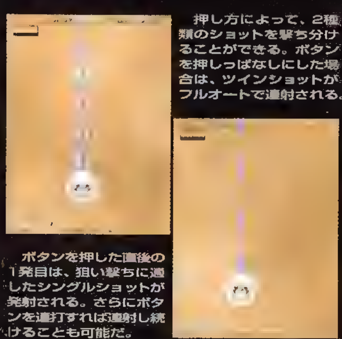
ゲームシステムは斬新かつマニアックだが、操作系そのものはシンプルで取っ付きやすいものにまとめられている。また、自機のパワーアップという要素はなく、アイテムの類も一切存在しない。



基本操作

1レバー＋2ボタンと、コンパネ周りは至ってシンプルなもの。8方向レバーは自機の移動、ボタンはショット発射と属性変更となっている。また、A＋Bボタン同時押しで、「力の解放」と呼ばれる強力な特殊攻撃を使用可能。

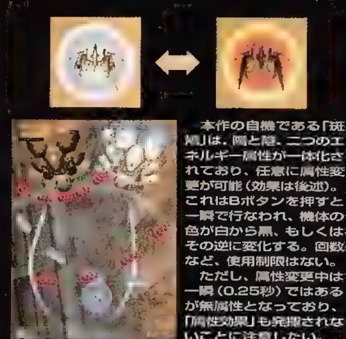
A ショット



押し方によって、2種類のショットを撃ち分けることができる。ボタンを押しっぱなしにした場合は、ツインショットがフルオートで連射される。

ボタンを押した直後の1発目は、狙い撃ちに適したシングルショットが発射される。さらにボタンを連打すれば連射し続けることも可能だ。

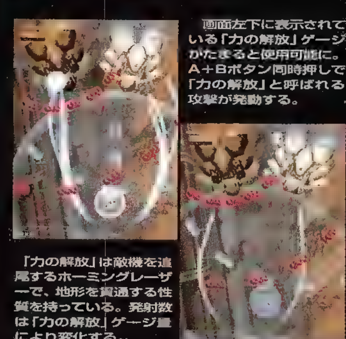
B 自機属性の変更



本作の自機である「斑鳩」は、悶と陽、二つのエネルギー属性が一体化されており、任意に属性変更が可能（効果は後述）。これはBボタンを押すと一瞬で行なわれ、機体の色が白から黒、もしくはその逆に変化する。回数など、使用制限はない。

ただし、属性変更中は一瞬（0.25秒）ではあるが無属性となっており、「属性効果」も発揮されないことに注意したい。

A＋B 同時押し 力の解放



画面左下に表示されている「力の解放」ゲージがたまると使用可能に。A＋Bボタン同時押しで「力の解放」と呼ばれる攻撃が発動する。

「力の解放」は敵機を追尾するホーミングレーザーで、地形を貫通する性質を持っている。発射数は「力の解放」ゲージ量により変化する。



もちろん、二つの属性が巧妙に入り交じった難解な弾幕も存在。的確な属性変更が生死を分ける。

このような厳しい弾幕でも、属性を合わせれば問題ナシ。それどころか、ゲージためのチャンスだ。



属性効果①
敵弾の吸収

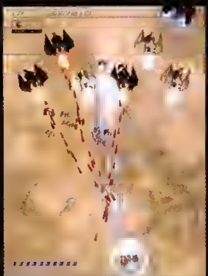
本作では、自機と同属性の敵弾は接触してもミスにはならない。そればかりか、接触した敵弾を吸収、エネルギーに変換し、画面左下にある「力の解放」ゲージがたまるようになっている。ミスとなるのは、自機と逆属性の敵弾や、敵機本体（属性を問わない）に接触した場合のみだ。なお、敵弾の吸収により得点も加算される。

属性効果

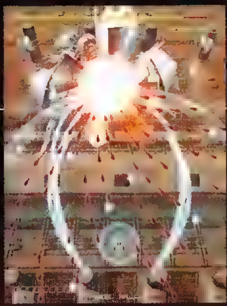
陽（白）と陰（黒）、『斑鳩』の世界を支配している二つの「属性」。これは自機のみならず、敵機および敵機の攻撃にも適用されており、その「属性効果」はさまざま。ここでは、3種の属性効果について簡単に解説していこう。

敵機と敵弾の属性

本作の敵機は、必ず白か黒の属性を持っており、その攻撃も例外なく敵機自体の属性に準じている。ただし、ボス級の敵機は本体と逆属性のパーツやビットを装備しているものもあり、それらの攻撃は本体でなくパーツやビットの属性に準ずる。

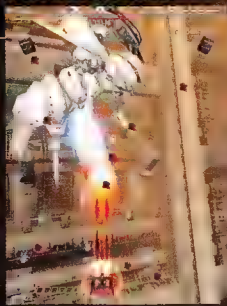


同じ敵機であっても、属性が異なれば取るべき対応も異なる。さらに、自機の属性も的確に制御する必要がある。



黒属性を持つ敵機のパーツに対し、白属性で「力の解放」を使用。大ダメージを与えることができる。

白属性を持つボス級の敵機に対し、黒属性で撃ち込む。破壊力重視のオフェンシブなプレイだ。

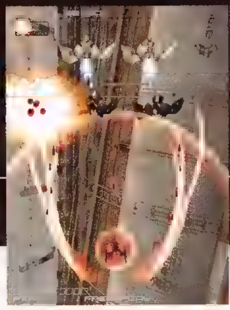


属性効果②
ダメージ効率の変化

敵機と逆属性で攻撃すると、カウンター効果が発生。同属性で攻撃した場合の、半分の撃ち込み量で敵機を破壊できる（攻撃力二倍）。敵弾の吸収ができない分、短時間で敵機を破壊可能となるわけだ。この効果は「力の解放」にも適用され、ボス級の敵機など、大型で耐久力の高いターゲットに対して絶大な威力を発揮する。

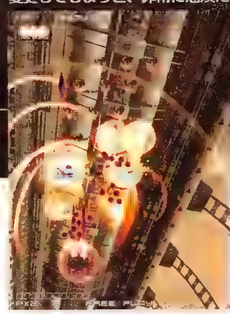
属性効果③
撃ち返し弾の発生

同属性の状態で敵機を破壊した場合に限り、多量の「撃ち返し弾」が発生する。この「撃ち返し弾」にも属性があり、発生源となった敵機の属性に準じている。このため、破壊直後に自機の属性変更をしなければ、撃ち返し弾でミスすることはない。「力の解放」ゲージを補給したい状況では、利用価値が高い現象といえる。



「力の解放」で敵機を破壊した場合も例外ではない。ショットの場合と同様、撃ち返し弾が発生する。

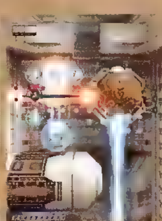
同属性で敵機を破壊すると、大量の撃ち返し弾が発生。直後に属性変更してしまうと、非常に危険だ。



初心者モードも搭載！

[illegible]





[illegible]



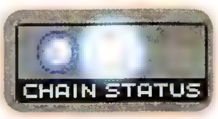
[illegible]

スコアラー必見！
得点システムの要

同じ属性の敵（自機の属性は問わない）を3機続けて破壊すると「チェーンコンボ」が成立、ボーナス得点が加算される。最初は100点だが、連続で成功させると倍加していき、最大25600点まで上昇する。特筆すべきは、3機ごとが同じ属性であればよいという成立条件。例えば、白3機→黒3機～と撃った場合もチェーンコンボは継続され、ボーナス得点も上がっていくのだ。

チェーンコンボ

本作のマニアックなゲーム性を支える要素の一つが得点システム「チェーンコンボ」による、過激なスコア稼ぎ。属性の要素とも深く関係するこのシステムは、プレイスタイルを「まったくの別物」にする可能性を秘めている。



本作ゲームでチェーンコンボを狙っていると、「今、どっちの色を何機撃ってたんだっけ？」となることが少なくない。こんな状況で役立つのが、画面左上のチェーン・ステータス表示である。その時点で、どちらを何機撃っているかが一目瞭然だ。





[illegible]

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

EVENT 西海岸が燃えた！　米B5リポート

from アメリカ西海岸カリフォルニア州Folsom

「B5トーナメント」とは……？

去る8/4～8/5の両日、米国カリフォルニア州Folsomにおいて、カプコン対戦格闘ゲームのメジャー大会「B5トーナメント」が開催された。ここではその模様をお届けしたい。

この全米規模の大会に日本勢が参加することになった経緯は、昨年末に行なわれた日米大会のアメリカ代表として来日した選手らが、前回の「B4大会」の上位入賞者たちであったことに端を発する。

その大会の折に「次回のB5大会には、ぜひ日本からも参戦する」という約束を交わしたこともあり、日米大会の大会運営者と、日米大会での雪辱を果たしたい『MARVEL VS. CAPCOM 2』の代表プレイヤーなど、計9名で参加することになった。

さて、今回のB5大会のデータを見てみよう。今まで開催された他のメジャー大会よりも大勢の参加者があったようで、大会参加者、スタッフ、ギャラリー合わせて総勢500名以上。また、今回のB5は全米大会の域を超え、日本を始め世界17カ国から参加選手が駆けつける世界規模の大会にまで膨れ上がった。



対戦筐体は常に人だかり。盛り上がり具合がうかがえる。特に日本人選手の対戦をビデオカメラに収める人が多かった。

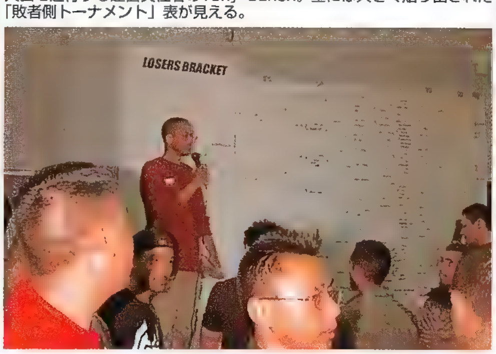
特異な大会ルール

続いて大会形式を説明しよう。すべての種目には、最初にベスト64を決めるまでの予選ラウンドがある。予選ラウンドでは「一度負けたら即敗退」だが、ベスト64以上の決勝ラウンドでは、1度負けても「敗者側トーナメント表」に送られるだけで、そこで再度勝ち上がっていくことができる。もちろん決勝までたどり着けば、優勝の可能性もある。要は命を二つ持っていて、片方の命を落としたときに「勝者側トーナメント表」から消えるだけであり、並行して敗者復活戦が別トーナメントとして行なわれるのだ。これを「ダブルエリミネーション」形式という。これは、ありがちな「事故死」による即敗退を避け、より実力が反映されるようにと考えられたルールだとのこと。

●『スーパーストリートファイターⅡX』

大会初日は当日エントリーが朝8時から開始。最初の種目である、『スーパーストリートファイターⅡX』が9時スタート。総参加者数が約160名で、日本人参加者9名のうち、予選ラウンド通過者4名。最高順位はkuniフナダのベスト16だった。今回の日本勢は、この種目の代表選手が参加したわけではないが、それでも健闘したといえよう。

大会を進行する運営責任者のTony Canon。壁には大きく貼り出された「敗者側トーナメント」表が見える。





X大会のトップ3。左からAlex Valle（3位）、Jason Cole（優勝）、John Choi（2位）。

●『MARVEL VS. CAPCOM 2』

『MARVEL VS. CAPCOM 2』の参加者数は300名以上。予選ラウンドの参加日本人が全6名、そのうち予選通過は地球、ホワイトの2名にとどまった。今回の日本人参加者の約半数が『MARVEL VS. CAPCOM 2』に焦点を合わせて練習を積み重ねてきたのだが、やはりアメリカの実力派MARVELプレイヤーの層はとても厚かったようだ。日本国内ではトッププレイヤーの一角であろう液体金属でも、本場アメリカでこれだけの『MARVEL VS. CAPCOM』系のプレイヤーを前にしては、予選通過もままならないほどなのだ。

地球とホワイトは予選を通過し、決勝ラウンドの試合を重ね、アメリカの強豪たちと互角に闘っていった。しかし地球は1回は勝ったもののあえ無く敗退。ホワイトは順当に勝ち進むも、東海岸最強のJustin Wongに負け、「敗者側トーナメント」でもAlex Valleに敗れてしまう。最終結果は、300人中堂々の9～12位タイで終了した。またしてもレベルの差を痛感させられる結果に終わったが、全世界の強豪たちを相手に善戦したと思われる。

その後の決勝戦では、優勝候補の東海岸のJustin Wongが西海岸最強のDuc Doを下して優勝。これにより、Justinはアメリカ3大メジャー大会の『MARVEL VS. CAPCOM 2』部門を総ナメすることになった。

●『ストリートファイターZERO3』

『ZERO3』部門は参加者が約160名。予選ラウンド参加日本人は9名、通過が8名。『ZERO3』は大なり小なり、どの日本選手もやっている（いた？）らしく、予選ラウンドはほとんどの選手が通過できた。

注目は、D44（だーよし）と地球。D44は安定した試合運びで順当に勝ち進み、準決勝のAlex戦でも1ゲーム先取されたものの、その後の2ゲームを連取して逆転勝利。「勝者側トーナメント」の決勝まで勝ち進み、「敗者側トーナメント」からの決勝進出者を待ち構えることとなった。

一方の地球は、Alex Valle、John Choi、Mike Watson、Ricky Ortizなど、アメリカ代表で昨年来日した『ZERO3』のトッププレイヤーたちをことごとく撃破。一度は「敗者側トーナメント」に闘いの場を移すことになりつつも、結局は決勝まで上り詰める。これにより、なんと決勝戦はD44対地球の日本人対決となった。対戦台の周りには、約200人のプレイヤーが人垣を作り、決勝の様子を固唾を飲んで見守っていた。地球がR・ミカを選択すると、会場からは「おぉ――っ」と大歓声が上がったが、結局D44から1本も取ることができず、4ゲーム連取でD44が優勝を飾った。おめでとう。



『ZERO3』の決勝戦は日本人同士の対決とあって、筐体の周りには黒山の人だかり。



地球（左）とD44（右）の対戦風景。大会屈指の頂上決戦にギャラリーも熱くなる。



多くの参加者が、会場内に設置されたモニターで対戦を真剣に見守っている。

●『CAPCOM VS. SNK』

『CAPCOM VS. SNK』の参加者は約200名。予選ラウンド参加日本人が9名、通過者は地球、ネーねの2名。こちらのゲームもアメリカ国内では、かなりやり込まれているようで、皆ナコルルを入れたチームなどでとてもいい動きをしていた。

トーナメントでは地球が大躍進。一気に決勝まで上り詰めた。一方「勝者側トーナメント」で準決勝で地球に負けたJason Nelsonが、「敗者側トーナメント」を勝ち上がり、決勝で再び地球と対戦することになった。

序盤はJasonが城塞のように堅く守りつつ相手の体力を削り、終始地球をリードして、4勝1敗で勝利。しかし、これで優勝が決まるわけではない。「ダブルエリミネーションルール」に則ると、地球は無敗であるため最初の命を落とした状況でしかない。つまり、最初の命を落として「敗者側トーナメント」に落ちたJasonと同条件になるため、もう1回戦闘う権利が残っているのだ。ここで地球が4勝すれば、まだ優勝できるというわけだ。

この状況に日本人一同、地球に頑張ってほしいと願った。ところがやはりJasonが優勢で地球は1勝3敗。後が無くなった。しかし、ここから驚異の逆転劇を見せた。相手の順番やキャラなどの状況が変わる中、3勝3敗のタイに持ち込む。第7戦の最終戦では互いに残りの体力がわずかな状態。その緊張状態から地球はうまくソニックを誘い、前転からの2回転つかみでこの試合を制し、4勝3敗で地球が優勝したのだ！　おめでとう!!　地球は約200名の頂点に立った。

（リポート by フナダ・マツダ）

B5トーナメント最終結果

スーパーストリートファイターⅡX	優勝	Jason Cole
	準優勝	John"Choiboy"Choi
	3位	Alex"Calipower"Valle
	4位	Jason Nelson
MARVEL VS. CAPCOM 2	優勝	Justin Wong
	準優勝	Duc Do
	3位	Viscant
	4位	Mike D
ストリートファイターZERO3	優勝	D44（だーよし）
	準優勝	地球
	3位	John"Choiboy"Choi
	4位	Mike Watson
	5位	Alex Valle／ホワイト
	7位	Ricky Ortiz／kuniフナダ
CAPCOM VS. SNK	優勝	地球
	準優勝	Jason Nelson
	3位	JFL
	4位	Ricky Ortiz

大会の詳細は「昇龍拳.com」にて掲載中!
http://www.shoryuken.com/b5

EVENT

ARIKA(ニセ)漢祭り inみとや開催!!

7月28日、みとや三河島店と、アリカの協力によって開催された「ARIKA(ニセ)漢祭り」。店内にアリカの歴代ゲームが並び、ゲーム大会や小林真文先生のサイン会に大勢の参加者が訪れた。

アリカの三原氏も開会式から参加。テトリス大会では自ら司会を務め、隠しモード「セメントモード」(対戦でブロックの出現順が同じになる。何かのボタンを押しっぱなしにするらしい)についてや、なぜかファイティングレイヤーの開発裏話をちらりほらり。その後もアリカ提供賞品による抽選大会などで夜まで盛り上がった。176ページの「そんなんARIKA」でもリポートしているぞ。

ファイティングレイヤー



決勝ではエクソダスを寄せ付けず、危なげない試合展開で優勝を勝ち取った、ジャニスの花氏(中央)。「ファイティングレイヤーをDCに移植してほしいです」。



ゲームインみとや三河島店
東京都荒川区西日暮里1-37-17

テトリスT.A.プラス



わずか1レベルの差が勝敗を分ける接戦続きのトーナメントを制したのはHIR氏(中央)。「自分より上手い人が多いので、優勝できると思ってなかった。うれしいです」。

ストリートファイターEX2プラス



優勝はダルシムらしからぬ華麗な動きで勝ち抜いた、たにぃ氏(右から2人目)。大会後に「今日は参加しないって言っていたのに」と、他の入賞者からブーイングも。

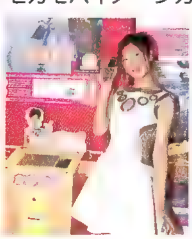
NEWS

セガモバ 実用マニュアル!!

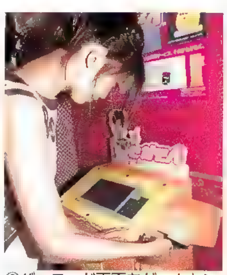
8月1日から全国セガゲーセン(8/20現在314店)でスタートしたサイバー会員システム「セガモバ」。いろんなサービスクーポンがタダでもらえるセガモバを体験したかい？　まだというキミ、このマニュアル読んで、ケータイ持ってセガゲーセンへ行こう！

マニュアルのモデルは、セガモバイメージガールの森下ちさとさんです。

セガモバ携帯サイト
(i-mode/J-sky/ez-web対応)
http://segamoba.jp/



①ケータイ電話で会員証となるバーコード画面を入手！



②バーコード画面をゲームセンターの「モバナビ」でスキャン。ポイントがたまっていくぞ。



③ポイントがたまったら、クーポンと交換。チケットが出てきたらお店の人を探せ！



④お店の人のに説明をちゃんと聞きましょう。



⑤今回は、ゲームサービス。1ゲームタダで遊べてしまいました。

EVENT

東京ジョイポリスが熱く燃えた！ 灼熱のCRACKIN' SPECIAL LIVE!!

真夏の太陽が照りつける8月4日、お台場は東京ジョイポリスにて『CRACKIN' DJ PART2』の発売イベントが開催されたぞ。会場にはCRACKIN'の開発者であるHiro師匠、光吉猛修氏、福山光晴氏が来場し、トークありプレゼント大会ありライブありの充実したステージを繰り広げたのだ！　イベントと連動して、無料で遊べる『CRACKIN' DJ』の筐体なども設置され、ファンにはたまらない一日となったのだ。そして、この日発表されて話題を呼んだのは、『CRACKIN' DJ PART2』のCD化の話！　良質なサウンドがそろいにそろった今回のCRACKIN' ――こいつをCD化しないでどうするよオイ！　というのが全国のファンの声だが、CD化には条件が……。それは「受注数が500を超えないと制作に入れない」という、妙に現実的なハードルがあったのである！　CD化の詳しい情報はヒットメーカーのHPにて入手できるので、皆さんも一刻も早く注文してくれ！

ヒットメーカーHP　http://www.hitmaker.co.jp/



開発秘話やファン必聴のエピソードが満載だったトークライブ。幻の音源なども公開されたりしたぞ。



ステージ上では、CRACKIN'筐体を使ったパフォーマンスも行なわれた。華麗なプレイにギャラリーも興奮。



イベントの締めくくりは入魂のライブ！　CRACKIN'の名曲がライブアレンジで炸裂したのだーッ！

NEWS

PS用 CAPCOM VS. SNK 2対応 ジョイスティック&パッド発売

PS2版『CAPCOM VS. SNK 2』発売に合わせ、アスキーから操作性にこだわった「ASCII STICK FT2」と「ASCII PAD FT2」が登場!!　それぞれにCAPCOM Version(赤)とSNK Version(黒)がある。

「STICK」のほうはマイクロスイッチを採用して、アーケード感覚抜群。「PAD」のほうは大型ボタンで操作性良好。なお、SNK VersionにはSNKキャラの、CAPCOM VersionにはCAPCOMキャラの「キャラクターインストラクションカード」同梱で、初心者でも安心。



対応機種: PlayStation/PlayStation2
発売日: CAPCOM VS. SNK 2(PS2版)と同時発売
価格: 6,500円(STICK)/3,200円(PAD)

■アスキーからプレゼントのお知らせ
なんと、スティック・パッドを3セットずつ計6名にプレゼント！　応募方法は200ページ。

EVENT

新作発表に期待 AMショー開催！

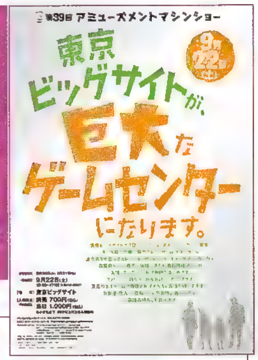
9月22日、東京ビッグサイトが巨大なゲーセンになる！

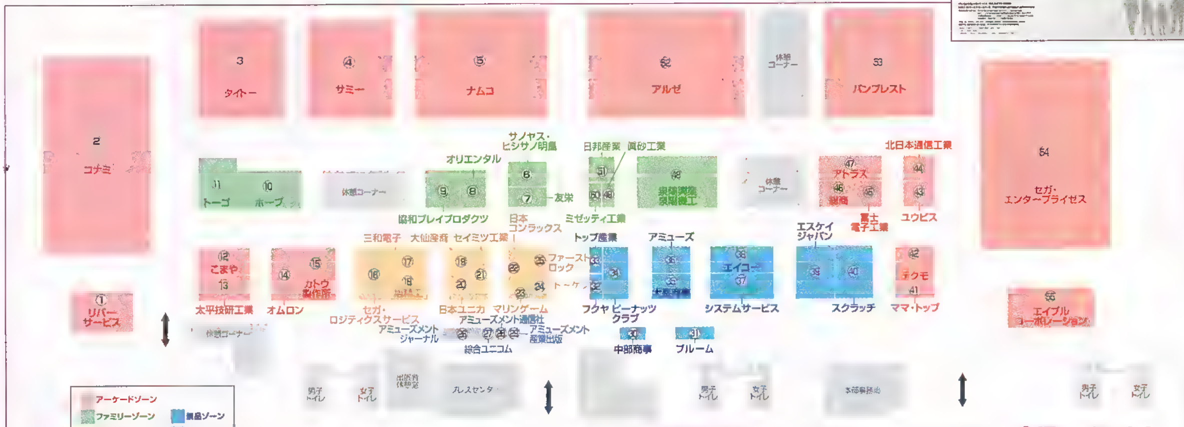
ゲーセン業界最大のイベント「第39回アミューズメントマシンショー」が今年もやってくる！　ポスト三大格闘ゲームをこの目で探しに行こう。既存ビッグタイトルのシリーズ続編、新世紀のビッグヒットマシンと期待は膨らむばかりだ。毎年毎年ショーが終わるたびに、規模が縮小しただの寂しくなっただのと言われるけれども、今年は業界を底辺から盛り上げようではないか！　9月22日、東京ビッグサイトのゲーセンで待ってるぜい！

第39回アミューズメントマシンショー

会　期	ビジネスデー　20日(木)・21(金) パブリックデー(一般公開日)　22日(土)
開場時間	10：00～17：00(入場は16：00まで)
会　場	東京ビッグサイト　東1・2・3ホール
主　催	(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA) 全日本遊園施設協会(JAPEA)
入場料	中学生以上1,000円(小学生以下、60歳以上は無料) 前売り700円

チケットぴあ、チケットセゾン、CNプレイガイド　他首都圏内の主要プレイガイド、JRみどりの窓口等で販売。





第39回アミューズメントマシンショー 会場レイアウト

てあたりしだいゲームリスト

-8月17日現在-

8月発売のタイトル

バーチャファイター4<SEGA-AM2／セガ>	3D対戦格闘
鉄拳4<ナムコ>	3D-CG格闘
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001<カプコン>	2D対戦格闘
婆裟羅2<ビスコ>	戦国アクションシューティング
ウェーブランナーGP<CRI／セガ>	レース
BOXING MANIA～あしたのジョー～<コナミ>	ボクシングマニア
太鼓の達人2<ナムコ>	和の心

9&10月発売予定のタイトル

ヘビーメタル　ジオマトリックス<カプコン>9月上旬予定	3D対戦アクション
エイリアンフロント<ウウエンターテイメント／セガ>9月下旬	対戦3Dシューティング
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<カプコン／バンダイ>9月	3D対戦シューティング
式神の城<アルファ・システム／タイトー>9月	縦スクロールシューティング
パワースマッシュ2<ヒットメーカー／セガ>9月	スポーツ
ズパパ！<SNK>9月末予定	アクション
ねんど玉パズル お天気ころりん<タクミコーポレーション／タイトー>9月	パズル
剣～TSURUGI～<コナミ>9月	チャンバラ体感アクション
ノックダウン2001<ナムコ>10月予定	パンチング
犬のおさんぽ<ウウ エンターテイメント／セガ>10月予定	おさんぽ体感

2001 秋・冬 発売予定のタイトル

斑鳩 IKARUGA<トレジャー／セガ> 秋	縦スクロールシューティング
La キーボードュ<セガ・ロッソ／セガ>秋	タイピング
頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ／セガ> 冬	2D対戦格闘

2001年発売予定のタイトル

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（仮）<イオリス>	2D対戦格闘
電脳戦機バーチャロン フォース<ヒットメーカー／セガ>	対戦3Dアクション
ポップンミュージック7<コナミ>	ビーマニ
アークティックサンダー<米国ミッドウェー／テクモ>	レース
BASH（仮）<オリエンタルソフト>	2D対戦格闘
G2020<オリエンタルソフト>	シューティング
X2222 Gストリーム<オリエンタルソフト>	シューティング
マジックボックス<オリエンタルソフト>	パズル

その他の発売予定製品

グレイテストチャンプ<タイトー>9月	メダル
カプリチオサイクロンピュア<タイトー>9月	クレーン
スーパーモンキーボールぬいぐるみ<セガ> 12月	プライズ景品



今回の取材地

「千葉県
松戸＆柏駅」

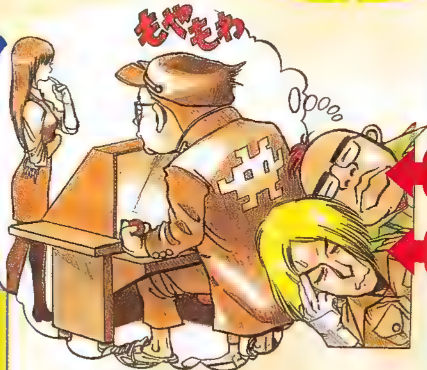
日本縦断

ゲームセンターマップ

取材日前後に、各メーカーのビッグタイトルが次々と発売。もちろん千葉県内の柏＆松戸のゲームセンターも、どこを覗いてもスタートダッシュ良好だ。

※記事中のデータは、取材を行なった7月下旬の内容によるものです。





学生時代に、柏や馬橋のゲーセンを漂流していた。ゲーセン「バンナップ」跡地に向かって敬礼をする姿はアカデミー賞モノ。

柵太郎隊長

ひで隊員

取材中、やたら地元づらをして張り切る隊長に、暗い感情の芽生えを自覚する。暑さに弱いが、寒さにも めっぽう弱い変温動物。

イラスト：塩原パテオ

4人通信ゲームが充実
ジョイランド柏店

●柏市柏1-4-21
☎0471-62-2445
●10:00〜24:00

対戦協力ゲーム（『パワーストーン2』『ガンダム』など）を多数配備しているのがウリ。音楽ゲーム新作の入荷も早い。





店員さんオススメは『鉄拳4』。もちろん50円なのだ。

スタッフより

1Fはメダルコーナーとプライズ、大型ゲーム、プリクラコーナーです。2Fビデオコーナーはすべて50円です。

自作フィギュアがズラリと並ぶ
ゲームセンターB-1

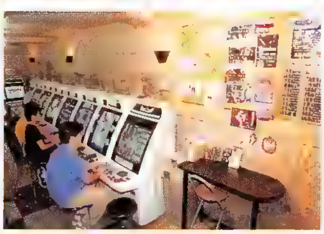
●柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1
☎0471-44-5597
●7:30〜24:00

なぜかガンプラコンテストを開催中。「ガンダム飛び道具禁止大会」などのユニークイベント開催も、ひとえにガンダムへの愛故に。ハイスコアも集計中だぞ。



ガンプラからアーケードフィギュアまで美しく陳列。店の奥には他の作品もあるとか。





スタッフより

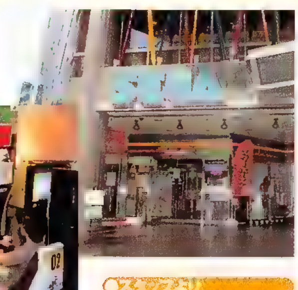
対戦格闘も非常に盛んですが、ハイスコア集計や週末のイベントなどもあります。絵描きさんも来てください。

毎週土曜15:00より　MSランキングバトル
9/30日15:00より第五回餓狼伝説SP大会開催

VF4道場開設予定地
CLUB SEGA柏

●柏市柏2-3-1
フーサワビル1〜3F
☎0471-64-0866
●10:00〜24:00

『VF4』ユーザーをサポートする「バーチャ道場クラブセガ柏支部」を設立予定。パチャっ子は集うしかないだろう。





クラブセガでは『クラブカート』が静かなブーム。

スタッフより

セガの最新ゲームやプリントクラブが大人気!! ビデオゲームも毎日対戦が熱い！　一日中遊べます。



B-1さんのスゴイ（恐ろしい？）ところは、誰もが想像で終わらせる企画を実行してしまうところだ。「ガウに乗ってみようイベント」「ゴッグの格闘攻撃でガンダムハンマーをはたき落とせるか実験」など。ちなみにゴッグ実験は数時間に渡って検証が行なわれ、何百の失敗を積み重ねた結果、やっぱりできないと見事判明。最高だよアンタら。

アイコン情報 格闘ゲームが盛んな店 / 音楽ゲームが盛んな店 / シューターが集まる店 / メダルゲームが多い店 / 全般的に料金設定が安い店 / レトロゲームが充実している店 / 連射装置などのサービスのある店 / アルカディアクーポン加盟店

メダルサービスコンテンツが豊富

ゲームファンタジア柏店

●柏市柏1-3-1 柏長崎屋共同ビル1F
☎0471-63-6956
●9:00〜23:45

アドアーズ直営だけにメダルのラインアップが豊富。駅から近いので、まずはここでメダルゲームをプレイしよう。



子供でも楽しめるプッシャーが人気とか。

スタッフより
『スターホース』が登場してメダルゲームはますますパワーアップ！ 明るい雰囲気が特長です。

音楽ゲーマーを全力バックアップ！

ガリバー柏店

●柏市柏1-11-11 丸井ビルB1
☎0471-64-9818
●9:30〜22:30

音楽ゲームはボリュームも大きく納得のいくプレイ環境。ビデオゲームでは『鉄拳4』が入荷され早くも大人気。



上級者からビギナーまで遊べるガリバービーマニ館。

スタッフより
人気のある大型＆音楽ゲームが中心。シールプリントとプライズ機も充実で、女性の方も安心して楽しめます。

柏の老舗、スポーンの聖地

ゲームTVジャンキー

●柏市柏1-6-7 花島ビルB-1
●8:00〜24:00

雄たけびが木霊する地下ゲーセン。スポーンの強者たちとバトルがしたいならジャンキーしかないだろう。



スポーンのキャッチよろしく、地獄と接続in TVジャンキーというアングラな雰囲気。

スタッフより
対戦ゲームに強い常連がたくさんいます。『VF』の有名プレイヤーも来ますよ。自由な雰囲気の昔ながらのゲーセンですので、遊びに来てください。ノートもあります。

千葉県内バーチャロンメッカの一つ

ハイテクセガ柏

●柏市柏1-1-11 丸井ビルB1
☎0471-63-9844
●9:30〜22:30

セガの通信対戦ゲームを極めたい人にぴったりのゲーセン。8台ある『スパイク』『ガンダム』がブレイク中。



「スパイク」は外部モニター、プレイヤー交流ノートも有り。

スタッフより
セガブランドのゲームを中心に、新作からレトロゲームまで御用意して皆様の御来店をお待ちしております。

毎週日曜にバーチャロンオラタン5.66ランキングバトル
VF4ランキングバトルを毎月開催予定

音楽ゲームがとにかく安い！

スーパーアミューズメントグラッド柏店

●柏市柏1-2-8
☎0471-64-6551
●平日・日・祝日9:30〜23:00
金・土・祝前日9:30〜23:30

音楽ゲームのコストパフォーマンスが良いのが◎。この店で写したプリクラが、有名雑誌に何度も掲載されているのだ。



ポップンは女の子が延々と頑張ってました(笑)。

スタッフより
音ゲーALL100円。ビデオゲーム50円。オープンして5年になりますが、店内は清潔を保っております。

9/1〜9/15 ミニビンゴイベントを予定

2D対戦格闘で盛り上がろう

ゲームセンターアルファ

●柏市柏1-1-11 丸井ビルB1
☎0471-63-2816
●9:30〜22:30

『KOF 2000』が6台もあるだけに、やり込んでいる人たちの熱気がスゴイ！ シューティングは、ほぼ全台が連射装置付き。



「カプエス2」を設置した直後に、この人だかり。

スタッフより
コアユーザー向け景品大量に取り扱ってます。バンプレストの縦シューティングならアルファが一番（笑）。



柏で見つけたレトロゲーム：TVジャンキー『アルゴスの戦士』『カイザーナックル』。アルファ『マクロス』『マクロスプラス』『ウルトラ警備隊』。ハイテクセガ柏『ファンタジーゾーン』『レイディアントシルバーガン』。ジョイランド柏『アウトフォクシーズ』。B-1『グラディウス4』『ホラーストーリー』『侍魂天草降臨』。

松戸駅



「鉄拳4」を3セットも入荷！

ゲームソニックビーム松戸店

●松戸市松戸1172-1
☎047-360-2008
●7:00〜24:00

主力の新作はほぼ100%導入される豪華店。1Fに大形筐体、2Fにビデオゲームがずらりと並ぶ。新作を除いて50円なのも嬉しい。



「VF4」は、現在8台入荷。



●スタッフより

充実したメダル、ビデオフロアに加え、3Fがプリクラコーナーとなりました！ぜひお越しください。

プライズ総本山はお得台多数！

東京ガリバー松戸店

●松戸市松戸1230-1
ピアザ松戸B1〜2F
☎047-366-6633
●10:00〜23:00（9/2までは24時まで）

プライズ台数80台以上、景品保有量もバツグン。さすがはバンプレ直営店。取材時は、80年代〜90年代初頭のカプコンタイトルのレゲーコーナーがあった。





DDR向けにレンタルシューズ（女性用）有り。厚底で来ても大丈夫。

●スタッフより

UFOキャッチャー設置台数・景品アイテム数、日本一。新作ゲーム・プリクラも品揃え豊富です。

80年代は松戸に存在する

ゲームインメクマン

●松戸市小根本49
●10:00〜24:00

2Fは半分以上がテーブル筐台。格闘ゲームでも、友だちと肩を並べて遊べるのが、テーブル筐体の味わい深いところだ大型物はレトロな機種が多く、まるで80年代ゲーセン博物館のようだ。老いも若きもメクマンにGO！



●スタッフより

レトロゲーム多数。10円よりプレイできます。メダルゲームは麻雀、花札、スロットなど多数有。

驚異のレトロゲームラインナップを見てくれ！



DANGER ZONE(1986年 SEGA)	レバーに連動して、コクピットビューのモニターが稼動。ミサイルとバルカンで敵を迎撃する。（写真1）
カルテット純正筐体（1986年 SEGA)	SF横スクロールアクションゲーム。四人で遊ぶとアイテムの奪い合い必至。
オペレーションサンダーボルト（1986年 TAITO)	移動型ガンシューティングの開祖。マシンガンを駆使して戦場を駆け抜けろ。人質を撃つな！
ファンタジー（1981年 SNK)	固定画面式のアクションゲーム。「チャクリクセヨ」のメッセージは必見ナリ。（写真2一番右）
DIFFENDER（1980年 TAITO/ウィリアム）	方向転換ボタンが画期的な横スクロールシューティング。画面がレトロ。（写真2右から2つ目）
ジャングラー（1982年 コナミ）	ヘビ状の自機を操作して、迷路内の敵を倒すゲーム。体の長さがポイント。（写真2右から3つ目）
3Dサンダーセプター2（1986年ナムコ）	立体スコープを使ってプレイする世界初の飛び出すシューティング。（写真3）
その他	「LINE OF FIRE」、『リングの王者』4人台、『エクスパニア』4人台、『クレイチャンプ』など



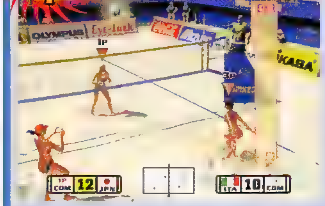
メクマンの品揃えは目が覚めるほどすんごいです。舶来物の奇妙なゲーム「ニンジャウェブ」なんて、遊び方すらよくわかりません。こりゃもう、実際に行って見てみて触って。ただし、どれも今となっては貴重な機械なので、決して盗ったり壊したりしないようにしてね。価値の分かるゲーマーたるもの、良識のあるプレイを心掛けたいものだ。

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up!

3位　ビーチスパイカーズ



今月は3位に『ビーチスパイカーズ』が初登場。定評のあるセガ系のスポーツゲーム……サッカー、テニスに続くヒット作になれるか。ビーチバレーという一見ありそうでなさそうなテーマと、シンプルな操作系がどの程度の持続力になるか期待したい。

メーカー　SEGA-AM2/セガ
ポイント　57.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン>	210.7
2	2	バーチャストライカー3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	140.5
3	-	ビーチスパイカーズ<SEGA-AM2/セガ>	57.3
4	8	鉄拳タッグトーナメント<ナムコ>	46.2
5	3	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	42.5
6	-	ホットギミックインテグラル<彩京>	38.8
7	6	ゼロガンナー2<彩京>	31.4
8	-	テトリスT.A. PLUS<アリカ/彩京>	27.7
8	4	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	27.7
10	5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ プロ<カプコン>	24.0

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up!

4位　ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ



『ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ』は初登場4位。「自分が移動できるガンシューティング」として独特な操作系を用いているが、これがプレイヤーに受け入れられるかが見物。「2」という続編のようなタイトルが付いているが業務用では1作目。

メーカー　カプコン/ナムコ
ポイント　103.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	2	ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	151.1
2	1	ポップンミュージック6<コナミ>	137.8
3	3	ドラムマニア4thMIX<コナミ>	133.9
4	-	ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ<カプコン/ナムコ>	103.3
5	5	シャカっとタンバリン！もっとノリノリ新曲追加!!<セガ>	93.8
6	4	ビートマニアIIDX 5thスタイル<コナミ>	76.5
7	-	ビートマニア6thMIX<コナミ>	72.7
8	7	スリルドライブ2<コナミ>	59.3
8	6	ギターフリークス5thMIX<コナミ>	59.3
10	9	ザ・警察官 新宿24時<コナミ>	53.6

マスメダルゲームランキング

Pick Up!

5位 ドラゴンパレス龍龍行進



97年に発売されて以来のロングラン。基本はスロット要素を持つプッシャー型。スロットを外してもプッシャーでメダルを得るチャンスがあるので長く遊べる。

メーカー　コナミ　ポイント　80.9

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	GIリーディングサイアー Ver.3<コナミ>	159.0
2	スターホース<セガ>	145.6
3	ロイヤルアスコットII<セガ>	118.6
4	サイクロンフィーバー<コナミ>	89.0
5	ドラゴンパレス龍龍行進<コナミ>	80.9

シングルメダルゲームランキング

Pick Up!

2位 ゴールデンフェニックス



8ラインのメダルスロットマシン。払い出し枚数は少な目だが、1枚のメダルで全ラインにベットできるため、手持ちのメダルが少なくてもある程度遊べるのが人気の秘密か。

メーカー　アルゼ　ポイント　83.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	ファンタジアステーションMG002<アルゼ>	101.8
2	ウィニングトンネル ボーナススピンZ<アルゼ>	83.6
2	ゴールデンフェニックス<アルゼ>	83.6
4	マルチゲーム エイトウェイズ ブルー<アルゼ>	72.7
4	マルチゲーム エイトウェイズ レッド<アルゼ>	72.7

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アイリン夢空間	岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635	☎058-327-0218
えの木	高知県高知市旭町3-104	☎088-825-3293
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
クラブセガ札幌店	北海道札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
クラブセガ柏	千葉県柏市柏2-3-1 フーサワビル	☎0471-64-0866
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1階	☎06-6357-6677
GAME BOSS	神奈川県横浜市中区吉田町1-1	☎045-253-8009
ゲームインみとや三河島店	東京都荒川区西日暮里1-37-17	☎03-3806-0019
ゲームチッタ	埼玉県さいたま市辻8-24-10 HAP'1スクウェア	☎048-837-8021
ゲームニュートン	東京都板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
ゲームビンゴ	千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1階	☎047-395-2065
ゲームファンタジア　サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア　パーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4階	☎042-724-1477
ゲームファンタジア　ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3階	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア　渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KNビル1～4階	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア　八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階	☎0426-48-1288
ゲームプラザGAO新小岩店	東京都葛飾区西新小岩1-10-9	☎03-3696-5525
ゲームプラザトンガ王国	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1階	☎052-452-0304
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
スペースV1 廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
チャレンジャーGAMGAM店	大阪府吹田市岸部1-24-9	☎06-6317-0433
東京レジャーランド小岩店	東京都江戸川区南小岩	☎03-5668-8411
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ金山店	愛知県名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
ハイテクセガ七隈	福岡県福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
ハイテクセガ柏店	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階	☎0471-63-9844
ハイテクランド セガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
プラボ新潟店	新潟県新潟市堀之内南2-19-14和合ビル1階	☎025-245-9631
広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5 せらかぐビル	☎082-541-6345
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	☎092-724-5971
八千代プレイランドカーニバル	千葉県八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1階	☎047-485-2235
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1-1 パポッツ麻生ビル1階	☎011-736-6166
立川オスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2階	☎042-529-7837
立川オスローゲーム第2店	東京都立川市錦町1-4-27 オスロービル2階	☎042-528-1771

読者が選ぶ「アーケードゲームに登場する好きな男性キャラ」

今月の月替わりランキングは「一番好きな男性キャラクター」だ。当然のことながら、対戦格闘ゲームのキャラクターが大半を占める結果になった。昨年から2D格闘ゲームに登場するキャラクターを「『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ』の登場キャラ」という便利な言い方ができるようになったが、今回のランキングも例外ではない。また、それ以外では「ギルティギア ゼクス」が健闘している。しかし、主人公格のソル／カイの両者のランクインが予想されていたが、意外にもソルとファウストという結果になった。そのあたりに『GGX』ファンのバランス感覚がうかがえる。また、対戦格闘ゲーム以外のランクインは2キャラ。そのうち堂々6位にランクインしたのは、『ポップンミュージック』シリーズのアッシュ。『ポップン』は、音楽ゲームの中でも特にキャラクターが特徴付けられているが、改めてその人気が実証されたと言えよう。

順位	キャラ名<登場作品>	ポイント
1	リュウ<ストリートファイターシリーズ他>	172.0
2	八神 庵<KOFシリーズ他>	86.0
2	草薙 京<KOFシリーズ他>	86.0
2	テリー ボガード<餓狼伝説シリーズ他>	86.0
2	ギース ハワード<餓狼伝説シリーズ他>	86.0
6	アッシュ<ポップンミュージックシリーズ>	75.3
6	ザンギエフ<ストリートファイターIIシリーズ他>	75.3
8	K'<KOFシリーズ>	64.5
9	ポール フェニックス<鉄拳シリーズ他>	53.8
10	ソル バッドガイ<ギルティギア ゼクス>	43.0
10	ファウスト<ギルティギア ゼクス>	43.0
10	六<ポップンミュージックシリーズ>	43.0
10	矢吹 真吾<KOFシリーズ>	43.0
10	三島 一八<鉄拳シリーズ>	43.0

Xboxの『DOA3』はあくまで家庭用ですが、業務用も視野に入れて作っています。

魂を籠める者 ―第十回―

テクモ株式会社

Devoting All Energy To GAME

── 今日は『デッドオアアライブ(以下DOA)3』のことを聞かせてください。それというのも、本誌の9月号に掲載したランキングページで「ゲームセンターに移植してほしい家庭用ゲーム」といったアンケートを採ったところ、Xbox版『DOA3』が1位だったからなんです。

板垣　現在はXbox版の『DOA3』を作っている最中です。家庭用ということで、今までとは少し遊びのコンセプトを変えています。ポイントとしては、だれでも楽しめるようにということですね。前作を作っているときに感じていたことですが、格闘ゲームはどんどんマニアックになってきていて、その結果一部の人しか遊べなくなってしまっている。歴史を振り返って見ると、格闘ゲームは「システムが!システムが!」という感じでやってきたために、不必要に複雑になっちゃったんでしょうね。しかし、この先を考えるに、そもそも新しい人たちが遊びたくなるようなものでなければ、格闘ゲームの未来はないんじゃないですか?

熟練者が楽しめることはもちろん大事ですが、それよりも誰もが楽しく遊べるということの方がはるかに大事です。僕らはそういう格闘ゲームを目指して『DOA』シリーズを作っています。みんなが楽しい格闘ゲーム(笑)。

もちろん答えは何通りか存在するだろうし、プレイヤーの好みもあるでしょう。それで我々の答えとして99年に作ったのが『DOA2』ですね。『DOA3』はその先を作っています。むろん『DOA3』に関してもシステムをアピールしようとはまったく考えていません。それでもあえて話すならば、よりキャラクターの魅力を引き出すためのツールを新要素として付け加えているということでしょうか?

── なかなかタイトルが出てこない現在のアーケード業界で『DOA3』のような折り紙付きのタイトルが家庭用で出てしまう。そういった状況についてはどうお考えですか?

板垣　対戦格闘ゲームは業務用のゲームであるという価値観がありますが、それが通用しない時代になってきています。『DOA』の最新作は、過去の事例にとらわれず、とにかくホットな場所でデビューさせてやりたいという気持ちがあったんです。今一番ホットなゲームシーンは明らかにアメリカのXboxですから、そこに向けてデビューさせてやりたい。

後、結局のところ、ずっと『DOA』シリーズを追っかけてくれているファンをがっかりさせたくないんです。常に進化するというのが『DOA』シリーズですから、その点からもXboxを選んだところがあります。今現在業務用で使用可能なハードでは、『DOA3』で作っている水準にはなりません。これは近々公開する『DOA3』をご覧になれば、分かってもらえると思います。

もちろん業務用で待ってくれてる方のことは忘れていません。その人たちからすれば、僕らは今回わがままな選択をしているということは分かっています。だからその分いいものを作りますよ。

── 今年はVF4と鉄拳4が出ましたね。

板垣　そうですね。我々とは逆に、あくまでアーケードにこだわった3D格闘ゲームということですが、どんな未来を見せてくれるのか、とても楽しみでした。

──どうでしたか?

板垣　『VF4』に関しては一つの意地を見た気がしますね。ちょっと保守的かなとも思いますが、やはりきっちりとまとめ上げられた存在感を感じます。インフラまで含めたセガならではの業務用格闘ゲームだと思います。老舗としての確かな実力を見せ付けてくれたんじゃないですか?

鉄拳4は見ましたけど、ちょっとどうにもコメント





テクモ株式会社
執行役員
クリエイティブ第三部　部長

板垣 伴信

いたがき・とものぶ

生年月日・1967年4月1日
出身地・東京
学歴・早稲田大学法学部
趣味・麻雀
職歴・「DOA」シリーズプロデューサー。
家庭用・業務用すべての「DOA」を制作。

いうものをロケーションでも遊びたいと言ってくれるファンがいるならば、ぜひ出したいですね。今作はわがままを言って家庭用を先にやっているので、そこで得られたものをアーケード版に還元できればいいと思っています。

── Xbox互換の業務用基板が実現化される可能性について、どうお考えですか?

板垣　半々というところでしょうか。なかば関係者の趣味の領域に入ってしまっているんじゃないですかね。

── 趣味の領域といいますと?

板垣　誤解を招くといけませんが、私は業務用の『DOA3』というものは、あまりビジネス的に捉えていません。やりたいからやりたいと言っているわけで、こういうのは世間では趣味と言われちゃってもしかたがないかなと。その趣味につきあってもいいという人が、マイクロソフトを含め業界に何人かいてくれているという具合ですね。

── それが実現したときにゲームセンターで『DOA3』を遊べるということですね。それとも『DOA4』になるんでしょうか?

板垣　『DOA4』にはならないですね。ただ、単なるXboxからの逆移植になることはまずありません。もしアーケードで出すならば、アーケード用の対戦ツールとして特化させるチューニングが必要でしょうね。家庭用『DOA』と『DOA++』のような関係といえばわかりやすいと思います。

こう言っておいて、もし出なかったときには「なんだよ!　出さなかったじゃねぇかコノヤロー!」と言ってください。そのときは私が受け止めます(笑)。

── ありがとうございました。

(2001年8月　テクモにて)

のしようがない、というのが正直なところです。

── 家庭用と業務用では、同じタイトルでもコミュニティーの大きさが違いますよね。アーケードだと不特定多数の人間が集まって真剣に対戦しますが、家庭用になると友人知人との対戦になり世界が狭くなってしまう。

そういった部分で家庭用と業務用の対戦格闘ゲームを作る方法論の違いというものはあるんでしょうか?

板垣　まったく違いますね。業務用の対戦格闘ゲームはまず対戦ツールであることが必要で、一人で遊んでも楽しいという形。家庭用は一人で遊んで楽しいことが前提で対戦しても面白い、そういう形を意識しています。だから考え方の根幹から違っています。

── むしろ家庭用の作りはアクションゲーム的なニュアンスが強いんでしょうか?

板垣　そういう方向性もいいと思います。

──『DOA3』がアーケードに登場する場合は視点が180°変わり、一対一の真剣勝負の様相を呈してくるというわけでしょうか?

板垣　アーケードの対戦格闘ゲームでは卑怯な技はマズイじゃないですか。誰が見ても卑怯じゃない技で構成しなければいけない。そうでないと真剣勝負をする気にならないですし、輪が広がっていかない。

ただ今回は家庭用として作っていますので、ある程度許しちゃう部分があって、いろいろ無邪気に技を入れてますね。またさっきも言ったように、キャラクターの魅力をより引き出すために、そのキャラ専用のシステムなども盛り込んであります。

── アーケード畑の人間からすると『DOA3』のロケテストをやりたくなりませんか?

板垣　気分的にはやりたいですが(笑)……アーケードリリースを決めてもないのに、ロケテストやったら間違いなく怒られるでしょう(苦笑)。

── やはりプレイヤーが気になるのは、『DOA3』もしくは新たな『DOA』が、今後ゲームセンターで遊べるのかどうなのか!?　というところですが、どうなんでしょうか?

板垣　もちろん作りたいと思っています。「アーケードでやってほしかった」という声をたくさん耳にしますし、今はその問いかけに対して答えていないことになってしまっている。だから、その声に応えるようにアーケードで出したいと思っています。

技術的にはXboxの業務用基板が使用可能になれば出来ます。Xboxで作り上げた『DOA3』と



■デッド オア アライブ3

ここでは、『デッド オア アライブ』(以下DOA)シリーズの歴史を振り返ってみよう。

初代『DOA』が業務用としてゲームセンターに登場したのは96年。あらゆる打撃をいなせるホールド、地雷が埋め込まれたデンジャーゾーンなどのシステムが話題を呼んだ。

家庭用への移植版は、まず、セガサターンで発売。新コスチュームや新技といった要素が追加されている。

98年、プレイステーションでも移植版が発売。新キャラクターも参戦した。これは業務用に『DOA++』として逆移植。この際にクリティカルヒットなど、次回作への試金石となるシステムが搭載されている。

99年末、アーケード版『DOA2』発売。映像面で大きく進化したことはもちろん、[illegible]『ミレニアム』もゲームセンターに登場。家庭用への移植版はプレイステーション2で2作、ドリームキャストで1作発売された。

そして本年、『DOA3』がXboxにて発売予定。シリーズは新たな局面を迎える。

ファミ通DVDビデオ enterbrain DVD VIDEO

BATTLE for SAINT

Sammy's CUP CHAMPIONSHIP

全国決勝大会



史上最大規模! ギルティギア ゼクス
全国大会決勝戦を完全DVD化!!

ファン待望! GGX産みの親、**石渡太輔氏**
独占インタビュー!!

さらに! **プレイステーション2版『ギルティギア ゼクス』(仮)**
最新ゲーム映像を収録!

2001年8月30日(木)
全国ゲームショップ並びに量販店にて発売!

標準価格●2200円(税抜)
製品仕様●DVD-Video・1枚組/約80分・片面一層/MPEG2/NTSC/STEREO
品番●SLBM-00001・JANコード:45-41993-01051-6

プレゼントキャンペーン展開中!!

プレゼントキャンペーン企画①

先着限定!! 非売品ポスタープレゼント
DVD発売を記念して特定店舗に限り非売品ポスターがもらえるぞ!!
※ポスターは、数に限りがあります。品切れ次第終了させていただきます。

実施店舗一覧

ゲーマーズTVゲーム取扱店全店
G−7全店
Gパワーズ全店
WonderGOO全店
アニメイト全店
オタッキー全店
さくらやTVゲーム取扱店
シータショップ全店
トップボーイ全店
ビックカメラTVゲーム取扱店
ファミーズ全店
マジカルガーデン全店
マジカルステーション全店
メディオ!全店
遊コン全店
宝島王国全店
100満ボルト全店
遊ing全店
Bee1(八女店・甘木店・大牟田店・小郡店・二日市店)
GAMECITY1001前橋店
JOY-フレンド明野店
wanpaku青江店
グーチョキパー店
TSUTAYA(サンストリート亀戸店・東村山店・梅田堂山店・坂戸千代田店・大鳥居店・棚倉店)
VIC21(井原店・玉島店・春日本店・松永店)
グルーヴ金山本店
ゲームミュージアム時遊館
上新電機ディスクピアゲームデポ
ビルフェローBee1(市川妙典店・本牧店・ユーカリが丘)
ソフマップ(GIGA梅田店・GIGA大宮店・GIGA京都店・GIGA神戸店・GIGA新潟店・GIGA広島店・GIGA町田店・GIGA横浜店・秋葉原本店・なんば店ザウルス1・日本橋大阪4号店)
ファミコンショップ桃太郎(坂戸店・北坂戸店・伊勢崎店・行田店・新所沢店・つきみ野・深谷店・鴻巣店)
ニノミヤ(HOBIX・MOVE大久保店・PCXソフト館・岩出店・紀ノ川店・京都店・京都本店・倉敷南店・児島店・堺インター店・狭山店・西奈良店・阪南店・姫路本店・枚方店・三田店・南草津店・遊々館)
古本市場市川インター店
メッセサンオー本店
メディアポリス(十日市場店・沼津店)
ヤマギワソフト館
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館
わんぱうこぞう(むつ店・一乗寺店・連島店・萱島店・韮崎店駅前店)
渋谷TSUTAYA
新宿TSUTAYA
石丸電気(ゲームワン・パソコンタワー)
蔦屋書店ベルパルレ国道一号線店
コムロード豊橋店
ファミコンランド(大垣バイパス店・ハッピーほづみ店・稲沢小池店・よしトイス店)

プレゼントキャンペーン企画②

ファミ通DVD-Video発売記念
&ギルティギア ゼクスPS2版連動予約キャンペーン

DVD−Video「BATTLE for SAINT」を購入すると、プレイステーション2版『ギルティギアゼクス』予約ハガキが入っています。そのハガキを持ってキャンペーン実施店で予約してください。その際、必ず予約ハガキに店舗印を押してもらってください。店舗印を押したハガキをポストへ投函していただきますと、抽選で300名様に「特別限定フィギュア(ゴールドVer)入り缶詰」をプレゼントいたします。

キャンペーン締め切り
10月31日消印有効
当選者には賞品の発送を持って発表とかえさせて頂きます。
※プレゼントのデザイン、内容に変更がある場合があります。ご了承ください。

当製品および当キャンペーンのお問い合わせは(株)エンターブレイン営業局(TEL:03-5433-7854)までお願い致します。 ※このDVDはゲームではありません。

ニューバージョン登場！真の闘いはこれからだ

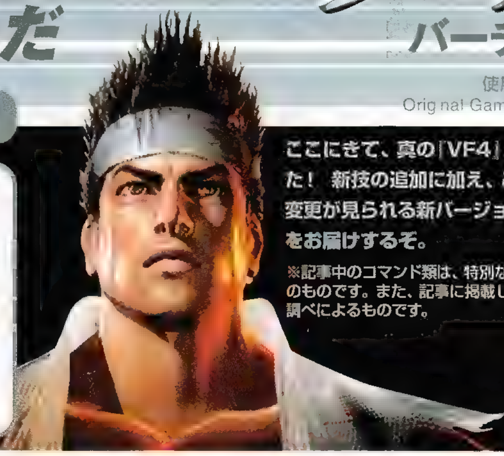
Virtua Fighter 4

バーチャファイター4

使用基板：NAOMI2　稼働中

impression

3D格闘ゲームを代表する、シリーズ最新作。これまでのシリーズにあったいい部分を残しつつ、新しい要素も数多く盛り込まれている。複雑な操作が少なく、すんなり入り込めることも特徴の一つだ。時間をかけてやり込めば、真の面白さにたどり着くだろう。



ここにきて、真の『VF4』ともいえる新バージョンの登場となった！　新技の追加に加え、これまでにあった技の性能にも大きな変更が見られる新バージョン。今回は、それに対応した最新攻略をお届けするぞ。

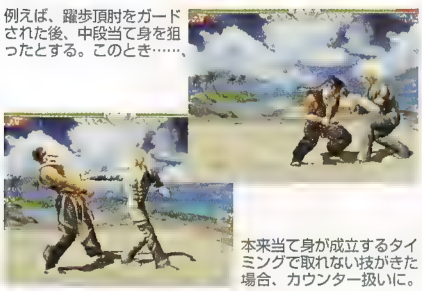
※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事に掲載しているダメージや技後の有利／不利等は、編集部調べによるものです。



投げ・当て身に対してもカウンター

打撃技の発生途中のみならず、投げのつかみモーションや当て身も、発生中に打撃がヒットすればカウンター扱いになる。また、カウンターを取った技によってヒット効果が変化することもない。例えば「カウンターで浮く」という技であれば、どんな技をつぶした場合も浮くというわけだ。

例えば、躍歩頂肘をガードされた後、中段当て身を狙ったとする。このとき……、

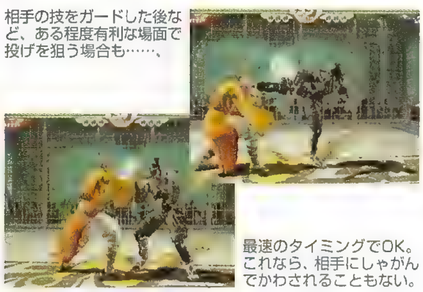


本来当て身が成立するタイミングで取れない技がきた場合、カウンター扱いに。

投げの感覚を覚えろ

最も重要なのがコレ。投げが「つかみモーションがヒットすれば成立」というシステムになり、使うときの感覚に大きな違いがある。技ガード後やしゃがみⓅヒット後に投げを狙う場合は、最速のタイミング（先行入力）で行なうことを意識しよう。投げ不能時間を気にする必要はない。

相手の技をガードした後など、ある程度有利な場面で投げを狙う場合も……、



最速のタイミングでOK。これなら、相手にしゃがんでかわされることもない。

『VF4』ココが違う！

重要変化を考える

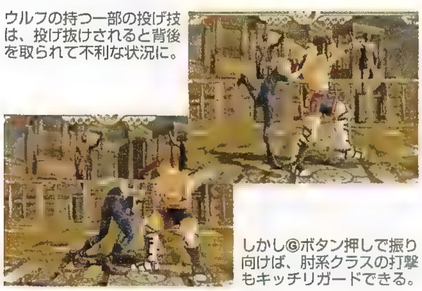
新システムはもちろんのこと、前作までにあったシステムも細かく変化している『VF4』。実際にプレイしてみて、前作との感覚の違いに戸惑うことも多いだろう。ここでは、プレイ感覚の差につながりやすい重要な変更点をピックアップし、検証してみた。

Text：ちゃっきー

背後を取られた後のこと

背向け時の行動は、前作までと大きく変わった。相手に背を向けて不利な状況になったら、Ⓖボタン押しで向き直るのが基本。ガード可能になるまでの時間は、これが最も早い。これで回避できないものは、しゃがんでかわす、（しゃがみ）前ダッシュで逃げるなど、工夫してみよう。

ウルフの持つ一部の投げ技は、投げ抜けされると背後を取られて不利な状況に。



しかしⒼボタン押しで振り向けば、肘系クラスの打撃もキッチリガードできる。

しゃがみダッシュと「立ち○○」

あらゆる状況で前後にしゃがみダッシュをすることが可能になった『VF4』。さらには、先行入力を使った「立ち○○」までもが復活している。アキラやラウは空中コンボにも活用できるので、マスターしたい。例えば立ち白虎双掌打なら、硬化の終わり際に素早く⇩⇩⇦⇨Ⓟと入力しよう。

躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）の硬化中、終わり際辺りでしゃがみダッシュを入力……、

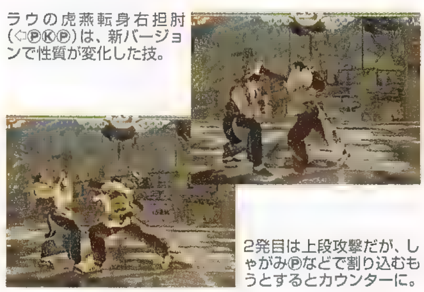


そのまま⇦⇨Ⓟまで素早く先行入力すると、しゃがまずとも白虎双掌打が出せる。

下段技に勝てる上段技もある

本来、攻撃発生途中がしゃがみ状態の技（しゃがみⓅなど）は、上段攻撃につぶされない。しかし、本作にはこれに該当しない上段攻撃が存在する。しゃがんでかわせるが、しゃがみⓅなどを出すと負ける可能性がある、というわけだ。新バージョンでは、このような性質を持つ技が増えたぞ。

ラウの虎燕転身右担肘（⇦ⓅⓀⓅ）は、新バージョンで性質が変化した技。



2発目は上段攻撃だが、しゃがみⓅなどで割り込むもうとするとカウンターに。

VF事典　**足位置にも変更あり：**まず、逆構え時にダウンしても足位置が正構えに戻らないこと。このときは、当然起き上がり蹴りの回転方向も逆になる。起き攻めするときには注意が必要だ。また、投げを決めたときは相手に足位置を合わせるようになった。横方向に飛ばす投げ技でリングアウトを狙いたいときは、自分ではなく相手の足位置を見る必要がある。

この行為、有利か不利か？

受け身

ダウン攻撃、追い打ちを回避することができる「受け身」。実際、受け身にはどのような効果がり、その後どう展開するのか知っておこう。

Text：キャサ夫



受け身の種類

横転受け身（奥）



ヘッドスプリング受け身

横転受け身（手前）

受け身はレバーの入力により2種類の起き上がりから選べる。Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを連打していても受け身を取ることは可能。なお、横転受け身を取ることでリングアウトすることはない。



ダウン攻撃回避には受け身がベスト！ ヘッドスプリングと横転を使い分けよう。



とりあえずでもいいので受け身を取ってみて、メリットとデメリットを知っておこう。

受け身を取るか否かの読み合いが重要に

ダウンする瞬間にⓅ+Ⓚ+Ⓖを入力することでダウンを回避できる受け身。受け身には基本的に2種類あり、レバー上下方向以外でヘッドスプリング受け身（※うつ伏せの場合はその場受け身）。レバーを上、または下方向入れながらボタン入力で横転受け身を取ることができる。

受け身は主にダウン攻撃を回避するために使う。しかし、ダウン攻撃を回避した場合は反撃に転じられるが、相手がダウン攻撃を出さずに起き上がりを攻めてきた場合は、起き上がり攻撃を出すことができないため、相手に一方的に攻め立てられてしまう。そのため、受け身は必ずしも有効な選択肢とはいえないだろう。

そこで、ここでは各受け身の性質や弱点をメインに解説していくことにしよう。

横転受け身の性質とは？

横転受け身後、立ち上がり際に下段投げが確定するという噂が巷に流れているが、確定ではない。横転後起き上がるときにガードボタンを押さずに避けを入力すれば、受け身終了直後に立ち状態になるため、下段投げを回避することができる。ただし、これは下段投げと打撃に対する回避方法なので、上段投げを重ねられた場合は回避できない。なお、新バージョンでは横転受け身後に先行入力で技を出すことができるようになった。すぐさま打撃技を出せば、上段投げ、下段投げの双方をかわすことが可能だ。

確定でないとはいえ、下段投げも選択肢に入れていい。



下段投げを回避する相手には立ち投げか打撃が有効に。

ヘッドスプリング受け身の性質とは？

受け身を取ってガードボタンを押していれば、ダウン攻撃はもちろん、追い打ちとして使用する中段攻撃もガードが可能になっているヘッドスプリング受け身。ダウン攻撃を回避した場合は圧倒的有利になるが、受け身を読まれていた場合、下段攻撃や上段投げで一方的に攻められてしまうので注意。また、上段投げに関しては、受け身後に打撃を出さないと確定で決まるタイミングがある。ヘッドスプリングを読まれた場合に迫られる、これらの選択肢に対する回避策は、避け投げ抜けが最良だろう。

受け身後、レバー下入力でも上段投げは回避不能。



打撃も有効。回転系の技ならば避けにも効果的だ。

ジャストタイミングで受け身を取ろう！

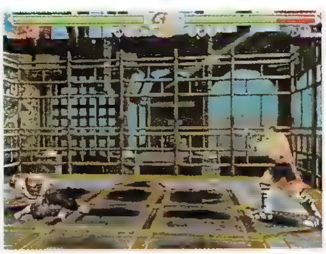
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖボタン連打で受け身を取ることができるが、投げ技を決められた場合は受け身のコマンドをタイミングよく1回だけ入力するようにしよう。

ジャイアントスイングなどの相手を放り投げる投げ技は、ダウンするときに追加でダメージを受けるものが多い。しかし、ダウン寸前でタイミング良く受け身を取ることで接地時のダメージを防ぐことができるのだ。

受け身が成功したかどうかは体力ゲージで一目瞭然だが、成功した場合はダウン音か聞こえないので、音でも判断することができるぞ　余計なダメージを防ぐためにも、ぜひマスターしてもらいたい。

投げを決められている最中は、受け身に集中。





ジャイアントスイングといえども、受け身に成功すれば安い投げ技!?

VF事典

バージョン変更に見る受け身：新バージョンでは細かな調整により、横転受け身の終わり際における下段投げと打撃の二択攻撃が、ほぼ無効化。本文にある通り、下段投げを容易に打撃で返されてしまう。新バージョンでは、上段投げと打撃（回転系の技ならなお良し）で二択を仕掛けよう！

ガードばかりが防御じゃない

避け

最小限の動きで相手の技を見切る避け。そしてフィールド内を立体的に移動するARM(ALL RANGE MOVE)。本作における重要なシステムの一つだ。

Text：がっちん



避けとARM

フィールドを前後左右に広く利用できるシステム、避けとARM。だが、操作方法や性質はかなり違うことを知っておきたい。

避けはレバー上方向か下方向に入力後ニュートラルへ戻すことで、それぞれ左右への移動となる。いわゆるチョイ入れ。文字通り相手の攻撃を避けるための行動で、有効な防御手段の一つだ。

一方のARMは8方向への移動が可能。レバーはその方向へ入れっぱなしでよく、ニュートラルに戻さなければ方向を変えることもできる。

なお、ARM最中は常時投げ技を含む技を繰り出すことと、ガードすることが可能。通常の状態と同じだと思ってもらっていい。その半面、相手の技を避ける性能は持ち合わせておらず、フィールドのポジション取りに使用するのが主な目的だ。攻守両面で使うことになるだろう。



ガードと並ぶ防御手段の避け。直線的な攻撃に対して使っていければ理想的だ。



ARMは攻撃をかわす能力が無い。より有利なポジションを確保するために使おう。

避け攻撃

避け中にⓅ+Ⓚ+Ⓖ入力で避け攻撃が出せる。これは全キャラクターが持っている共通の技だ。ヒットするとダウンを奪ったり、よろけを誘発したり、空中コンボへ発展できたりとさまざま。

ただし、全般的に技のスキは大きいことに注意。しっかり状況判断して使おう。

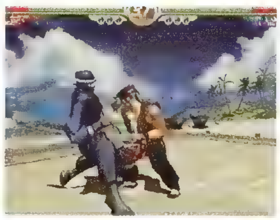


各キャラクターによりそれぞれ特徴がある。使いどころを見極めておこう。

タイミングの合った避け

避けは普段の状況で使用するとやや重たい感じがするが、相手の技にタイミング良く合わせると性質が変わってくる。移動速度が格段にアップし、すぐ動けるようになるのだ。

成功時はキャラが声を出すので、声を聞いてから瞬時に行動に移れば、有利な展開に持っていける。



声で判断できれば、避け攻撃以上の技で大ダメージを狙っていきたい。

避けの弱点

ここまでを見ると、避けはタイミングさえ合えば何でもよけられて、大ダメージを与えられるように感じるかもしれない。しかし、苦手な技はある。

例えば、回転系の技を避けることができない。半回転する攻撃のように、片方向へしか避けられない攻撃も存在する。これは、相手が正構えか逆構えかを把握し、避ける方向か背中側か腹側かを知っておかなければならないということを意味する。これを判断するのは難しいので、使う側も避ける側もその点を踏まえておこう。

避けは投げ技によっても無力化される。投げ間合い内密着状態での避けは、簡単に投げられてしまう。キャラごとの相性や読み合いで、大きく展開が変わっていくぞ。



回転系の技を避けることはできない。片側のみ避け可能な技もあるので注意。



投げ技に対しても、避ける行動だけでは回避することはできない。

避け投げ抜け

回転系の技と並び避けの天敵となる投げ。避けの行動に移る際に、同時に投げ抜けを仕込んでおくと、投げへの対策ができる。これが避け投げ抜けだ。

この避け投げ抜けは、通常の投げ抜けのときのようにこちらの投げモーションが出ないのが好都合。避けを入力した瞬間に投げ抜けを入れることで、避け終了後に投げモーションが出ずに済むのだ。

避け→投げ抜け→避け攻撃とすることも可能だ。忙しい操作になるが、有効な行動なので実戦導入を目指して使いこなしてほしい。

最初は前述の起き上がり時に使ってみるといい。避けるときは、投げ抜けまで入れるようにクセを付けよう。徐々にその効果を実感できるだろう。



投げ技に対して避ける行動は、読み負けと考えるのが普通だが……、



投げ抜けを仕込むことで、ある程度は回避可能。保険というには十分すぎる。

ズバリ！ 避けの使いどころ

避けの性能は分かってきても、どのような状況で避けを使っていけばベストなのか？ こういった部分は慣れてこないとつかみにくい話だろう。

端的にいってしまえば、自分がやや不利なときに使うものと一括できる。反撃はされないが自分が攻めるor技を出すような状況ではない……、こんなときが使いやすい。

また、自分の起き上がり時も有効なポイントの一つ。一般的な肘系やヒサ系の打撃技に対して強いぞ。

後は細かくなるが、自分の出したしゃがみⓅがガードされたorスカったとき。さらには難度は高いが相手の技の連係の途中など。打撃では割り込めないが、避けが可能なポイントも存在する。



相手に攻めこまれる、と思ったら避けのポイントと考えてもいいだろう。



まずは起き上がりに使ってみよう。予想以上に相手の打撃技を避けるぞ。

VF講座 **避け後の行動**：避け入力直後に入れたコマンドは、通常の避けになると技が出ない。このため「避け後に入力した肘が出ない」という状況になりやすい。避けを使い慣れていないプレイヤーは要注意。なお、相手の技に合わせた避けはこの限りではない。ちなみに、これをうまく利用したのが避け投げ抜け。避け成功時のみ技が出るため、まったく別物のようにスムーズに動ける。

自分のペースに引き込め

さばき技

打撃技同士の打ち合いに勝てる優秀な性能を持つため、不利な状況を覆すこともできる魅力的なさばき技。相手に主導権を渡すな。

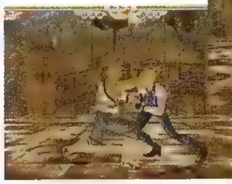
ポイントの見極めを

さばき技とは、簡単にいえば相手の打撃技を打ち消すor跳ね返す効果がある打撃技のこと。「シュワッ」という音がすれば、さばき成功の合図だ。

このさばき技とされているものには、打撃の発生途中に「さばきポイント」があり（技ごとにそのタイミングは異なる）、さらに、どの属性の攻撃がさばけるか決まっている。最も優秀と思われるのが上中段のパンチ、キック両方に対応したさばき技だ。

さばきは打撃にも投げにも対処できる可能性があるため、やや不利な状況であえて出すのに向いた技だ。うまく使えばスムーズに連係を行なえる。

逆に、さばき技を持つキャラクターと対戦する際は十分注意したい。さばけない属性の技を出すことも重要になる。打撃技なので投げ技が決まらないことも、強力である理由の一つなので、投げと打撃の二択だけでは攻め込めないぞ。

単調に反撃しているだけでは相手のさばき技の罠に陥りやすい。初心者は注意。

キャラごとに特徴が出るので、それを踏まえた戦術が必要になってくるぞ。




当て身系に近い感覚のさばき技。だが、打撃であるため投げ技に対しても強い。

さばくポイントは各キャラクターの技によって違う。さばける技の属性も違う。

さばき技一覧

キャラ名	技名(コマンド)	さばける技属性	ポイント
アキラ	崩撃手(⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)	上段Ⓟ、下段Ⓟ	早め
サラ	ハイドサイドキック(Ⓟ+Ⓚ)	上中段ⓅとⓀ	遅め
パイ	上歩掃冲掌(⇨⇦Ⓟ)	上中段ⓅとⓀ	普通
カゲ	葉隠流 陰・水月砲(十文字中Ⓟ+Ⓚ)	上中段Ⓟ	早め
	菩薩掌(Ⓟ+Ⓚ)	上段Ⓟ	遅め
	小太刀抜き(⇦Ⓚ)	上中段ⓅとⓀ	普通
シュン	踏跟笛旋(⇧Ⓟ+Ⓚ)	上中段Ⓟ	早め
リオン	流星勾手撃(⇩⇧⇦Ⓟ)	上中段Ⓚ	普通
葵	扇払い(⇦Ⓟ)	上中段のⓅとⓀ	普通
	上段の当て(⇨⇦Ⓟ)	上中段ⓅとⓀ	早め
	拝み蹴り(Ⓚ+Ⓖ)	中段Ⓚ	普通
レイ・フェイ	蝴蝶壁(⇩⇧⇨Ⓟ)	上中段Ⓟ	早め
	連環挿捶(跨虎式中Ⓟ)	上中段ⓅとⓀ	早め
	後襲腿(跨虎式中Ⓚ)	下段ⓅとⓀ	早め
ベネッサ	パーリングハイキック(⇦⇨Ⓚ)	上中段Ⓟ、上段Ⓚ	普通
	ディフェンシブエルボー(⇧Ⓟ)	下段ⓅとⓀ	遅め

※表内の技は、打撃のモーション中にさばきポイントが含まれているものだけを掲載しています。
※「さばける技属性」の欄は、あくまで属性の傾向であり、例外もあります。
※表内の「ポイント」は、技中のさばきポイントが出現するタイミングを表し、表内では便宜上3段階で評価しています。

追い込んだらチャンス

壁

ただリングアウトしないだけが壁ではない。壁の性質を理解し、味方に付ければ勝利は近い。

壊れる壁がある

本作の壁は壊れるものと壊れないものの2種類に分けることができる。壊れる壁は、GYMNASIUM（アキラ）、COLOSSEUM（サラ）、TEMPLE（レイ）の三つのステージにある。壊れた部分からはリングアウトする。

それ以外の壁は壊れることはないが、高さの低いCITYとCASTLEは、越えてリングアウトする可能性がある。

壁は追い込んだ側が圧倒的に有利。大ダメージにつながり、一気に勝負が決まりかねない。要所はきっちりと理解しておく必要がある。



壊れた部分からはリングアウトする可能性が。壊れなくても上を越えることもある。

壁のぶつかりモーション

打撃技をヒットさせ、さらに壁に相手を打ちつけると壁ぶつかりモーションが引き起こされる。これにより、しゃがみⓀなどリング中央でヒットさせても自分が不利であった技も、一転してヒット後有利の状態にできる。壁際ならではの戦術が展開可能だ。

この壁ぶつかりモーションがあるために、壁付近でのよろけ状態が複雑になるので覚えておこう。一つの例として、よろけ状態がキャンセルされ即座に壁ぶつかりモーションになる肘系やミドルキック（ヒット時）が挙げられる。

もう一つはよろけ状態が継続されるもので（固有技に多い）、レバガチャでの回復合図は出たまま。状態復帰が困難なため、追加ダメージを与えるチャンスといえる。



壁ぶつかりでのよろけは非常に危険だ。回復は難しいので追加ダメージへつながる。

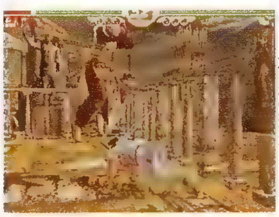



ただでさえ当てやすいしゃがみⓀから有利な状態が続く。

壁際のラッシュは強力。防御側は、まずガードだ。

受け身不能の状態

空中コンボや投げ技などで相手を壁に打ち付け、うつ伏せ状態にすれば受け身を取られない。ただし、壁→打撃技→地面と、間に打撃技をはさんだ場合は受け身が可能となる。その場合は再び壁に打ち付けることにより、受け身不可能な状態を作り出せる。一気にたたみかけよう。



壁後のうつ伏せは受け身不能。ダウン攻撃確定状況もある。

VF事典 **さばき技補足：**さばける技には例外が多いことに注意。その属性すべてさばき可能であるというわけではない。回転系の技はほとんどさばけないようになっているし、中段Ⓚ系でも葵の扇払いはヒザとミドルキック系をさばけないが、リオンの流星勾手撃はヒザをさばける……などさまざま。ピンポイントの情報は、各キャラクターの対戦攻略でチェックしておこう。

知らなきゃ損する重要システム

投げ/投げ抜け

すべての投げ技にモーションが付いたことで、大きく変化した投げのシステム。特に重要な要素なので、ここでじっくり勉強しておこう。

Text : SHO



違和感なく投げてる？

投げのシステム

投げという行動を行なう上で発生する、さまざまな事象を紹介してみよう。

一度でも『VF4』をプレイしたことがある人なら気付いていると思うが、本作の投げ技には、すべて相手につかみかかる動作が存在する。このつかみモーションが付いたことにより、投げを入力してから実際に投げるまでに若干のタイムラグが生じるのだ。

当然、この間に打撃技で割り込まれると投げが成立せず、しかも、モーション中はカウンター扱いになるので不用意な投げは危険な行為となる。

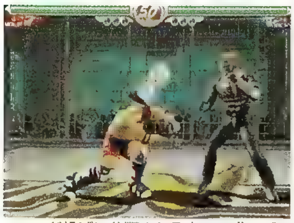
ただ、投げるまでの時間はそれほど遅くはない。実際に投げるまでの時間はどれくらいかかるのかというと、コマンド完成時から投げ成立まで、およそ6～7フレームといったところ。つまり、一番早いとされるパイやサラの立ちⓅ(前作で8フレーム)より早いのだ。よって、本作で相手の技をガードした後、打撃技の反撃は確定しないが、投げによる反撃は確定する、という状況は非常に多い。反撃が確定する技を知ることは重要なので、しっかり予習しよう。

モーションの発生時間については、各キャラ各コマンド投げのすべてがほぼ同じで、個々の投げ技によって、細かく設定されている訳ではない。

ただ、ウルフのジャイアントスイングや、特殊なキャッチ投げなどについては、それぞれ投げるまでの時間が異なるので注意しよう。



すべての投げ技にモーションが付いたことは、『VF4』での大きな変更点の一つ。



コマンド投げに分類される中で、唯一ジャイアントスイングだけは発生が遅い。



投げモーション中に打撃技を出されると、投げは成立しないのだ。



それぱかりか、投げモーション中に打撃技を受けると、すべてカウンター扱いになる。

投げ抜けしてる？

投げ抜けのシステム

重要なダメージ源である投げを抜けることは非常に大切。仕組みを理解し、投げ抜けの成功率をアップさせよう。

『VF4』では、どんなコマンド投げであっても、相手が最後に入力した方向と同じ方向にレバー入力し、Ⓟ＋Ⓖボタンを押せば投げ抜け可能。

例えジャイアントスイングであっても、抜けコマンドは⇨Ⓟ＋Ⓖとなる。また、本作からは、側面投げと側面下段投げも抜け可能になった(背面投げは、バージョンの変更によって投げ抜け不能に)。

側面投げは、基本的にⓅ＋Ⓖ、キャラによってはコマンド側面投げも存在する。抜けコマンドは、自分から見て右側面から投げられた場合は、⇨Ⓟ＋Ⓖ、左側面の場合は、⇦Ⓟ＋Ⓖというようになっている。側面下段投げも同様に、相手の位置によって、⇙か⇘に入力してⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを押せばいい。ただ、側面投げ系の抜けに関しては、投げ抜け受付時間が短いので、抜けるのは多少難しくなっている。

投げ抜けコマンドを入力するときは、レバーを入れっぱなしにしてボタン連打でもいいということを覚えておこう。

投げと投げ抜けコマンド一覧

※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。投げコンボは投げの初段のみを掲載しています。
※使用頻度目安は編集部の独断によるものです。無印、△、○、◎の4段階で、◎が最も高頻度となります。

キャラ名	技名	コマンド(投げる側)	分類	コマンド(抜ける側)	使用頻度目安
パイ	雷霆入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	空烈天鳳	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	◎
	倒身陰掌	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	旋風燕陣	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	天地頭落	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	○
	旋風燕華	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	擊燕掛塔	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ	
	飛燕翻跨	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇙Ⓟ+Ⓖ	△
	燕風輪翔	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ウルフ	フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	KS	⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	◎
	ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	リストロックスロー	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	◎
	ブレーンバスター	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	ボディスラム	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇙Ⓟ+Ⓖ	○
	スタイナーズスクリュードライバー	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	サイドスープレックス	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
	タイガードライバー	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	○
	ビッグブリッジボム	⇙⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ		
	ダブルアームスープレックス	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ジェフリー	ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	マシンガンハンマー	⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇨Ⓟ+Ⓖ	◎
	フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	バックフリップ	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	スプラッシュマウンテン	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇙Ⓟ+Ⓖ	◎
	タックル	⇦⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		

キャラ名	技名	コマンド(投げる側)	分類	コマンド(抜ける側)	使用頻度目安
アキラ	倒身搜腿	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	順歩翻胯	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ	△
	大纏崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	◎
	心意把	⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	鷂子穿林	⇦⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇙Ⓟ+Ⓖ	◎
	獅子抱月	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	進歩里胯	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇘Ⓟ+Ⓖ	
ジャッキー	ワンインチブロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	
	ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	◎
	ノーザンライトボム	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇙Ⓟ+Ⓖ	◎
	サディスティックハンギングニー	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
サラ	フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	○
	レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	フォーリンエンジェルスロー	⇨⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇘Ⓟ+Ⓖ	◎
	ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ラウ	肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	雷霆入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	○
	転身巴咽掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	柳車旋転	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	
	柳手掛倒	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ	△
	大地倒襲	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇙Ⓟ+Ⓖ	○
パイ	転身捜倒	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	

VF事典 **特殊な投げ技**：通常のコマンド投げ以外の投げ技として認識されているのが、キャッチ投げとヒット投げ(打撃投げ)だ。キャッチ投げは発生が遅い代わりに、打撃モーションの出始めも吸い込める。ヒット投げは特定の条件で打撃技がヒットしたときに、追加コマンド入力で発生する技。これらの特殊な投げは抜けられない技が多いので、積極的に狙っていきたい。

特殊な投げの抜け方

ここでは、通常の投げ抜け入力とは違う技を解説しよう。

アキラの順身翻胯からの、投げコンボは、打撃をガードする抜け方法。ガードボタンを押しっぱなしにしているとガードできないので注意。

ウルフは抜け方向が多いのですべての選択肢を挙げた。

リオンの揆歩からの投げコンボは、側面投げ抜けと仕組みは同じなので、左右どちらかに入力してⓅ+Ⓖとなる。

ベネッサのハンドホールドは立ちガード、しゃがみガード、Ⓟ+Ⓖ抜けの三択攻撃。投げられた時点で三択は終了するが、ガードに失敗すると、最大3回まで三択を迫られる。


アキラの順身翻胯で崩された後は、心意把と上下方向の靠山壁で三択。


三つの攻撃に対して、Ⓖ、レバー上Ⓖ、レバー下Ⓖのいずれかでガード可能。

特殊な投げの投げ抜けコマンド一覧

アキラ	心意把	⇨⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ	Ⓖ
	靠山壁	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓚ	⇧Ⓖ
	靠山壁	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ	⇩Ⓖ
ウルフ	チェンジ	(キャッチ後)⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
	サンダーファイヤーパワーボム	(キャッチ後)Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ+Ⓖ
	プッシュ	(キャッチ後)↘Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
	フロントネックチャンスリー	(キャッチ後)↙Ⓟ+Ⓖ	↙Ⓟ+Ⓖ
	スリングショットスープレックス	(キャッチ後)⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
	プッシュ	(チェンジ後)⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
	ジャーマンスープレックス	(チェンジ後)Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ+Ⓖ
	カーフブランディング	(チェンジ後)↘Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
	タイガースープレックス	(チェンジ後)⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
リオン	落首双手	⇨↙Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	⇨or⇦Ⓟ+Ⓖ
	落首断腿	⇨↙Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ	⇨or⇦Ⓟ+Ⓖ
ベネッサ	※足位置で変化	ハンドホールド中Ⓚ	Ⓖ
	※足位置で変化	ハンドホールド中⇩Ⓚ	⇩Ⓖ
	※足位置で変化	ハンドホールド中Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ+Ⓖ

複合投げ抜け

複合投げ抜けとは、相手に投げられる瞬間、投げ抜けのコマンドを素早く2〜3個入力することで、複数の投げを抜けることができるテクニックの一つ。例えば、Ⓟ+Ⓖ、[illegible]Ⓟ+Ⓖ、[illegible]Ⓟ+Ⓖという三つの投げ技に対して、抜ける側も素早く投げ抜けコマンドを入力すれば、どの投げがきてもすべて抜けることが可能だ。

使い所として挙げられるのが、「投げ反撃が確定する打撃技をガードされたとき」だ。ただ、この状況で入れ込み過ぎると、打撃技をカウンターでくらう恐れがある。そこでオススメしたいのが、「避け複合投げ抜け」だ。投げ抜け入力前に避け動作を入れることで、複数の投げと打撃に対処することが可能になる。非常に難しいが、できれば戦力アップは間違いない。


先に避けを入力しておけば、打撃がきた場合は、必ず避けてくれる。

投げがきた場合も、複数の投げ技に対してフォローできるので有効だ。

複合投げ抜けの仕組み



複数の投げ抜けを仕込むことで、抜ける確率は格段にアップする。投げ抜けだけだと打撃に対して負けるが、これは最初に避けコマンドも入力しておくことでフォローできる。ただ、打撃を避けた後は、投げ抜け入力をしているので避け→投げという連係になりやすいのが難点。

キャラ名	技名	コマンド(投げる側)	分類	コマンド(抜ける側)	[illegible]目安
葵	送り手回し	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	大木倒	⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇨Ⓟ+Ⓖ	○
	脇絡み	⇦↙⇩↘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ		
	六段帯取	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	桐枝落とし	⇧⇨⇩⇦or⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	○
	蝶絡み	⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ		
	木の葉落とし	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ	◎
	半月巴	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ	
	手極め倒身	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	○
	真之位	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
レイ・フェイ	雷身旋舞	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	弓箭掌壁	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	
	擺脚捜倒	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	△
	排山倒海	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ	◎
ベネッサ	リプレイスロー	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ	
	キャニオンダイブ(D)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	アームクラッシュスロー(D)	↘↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ	
	アーミーコンビネーション(D)	⇦↙⇩↘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	エルボーラッシュ(D)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	ウォールキス(D)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁際限定	⇨Ⓟ+Ⓖ	◎
	レッグブレイカー(D)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	ヘルズゲート(D)	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ	○
	ヘブンズゲート(D)	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	
	リブクラッシュボディ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	△
	リブクラッシュニー	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
	エルボースラッシュ(M)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	トリプルヘビィスマッシュ(M)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	
	ダブルニーストライク(M)	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ	

キャラ名	技名	コマンド(投げる側)	分類	コマンド(抜ける側)	[illegible]目安
ジェフリー	スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ	
	バックスロー	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ	
	ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	
	パワーボム	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	○
	アイアンクロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
	マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
カゲ	太刀	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	順逆自在	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	△
	影霞	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	弧延落	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	◎
	浮霞	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ	
	刀霞	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ	
シュン	酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	◎
	酔仙倒蹴掃撃	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	倒襲裏肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	△
	豪杯旋舞	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	転身繰鶏脚	⇦↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ	
	転身繰胯	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
リオン	破刀手秋腿	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	登山翻車脚	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	採取砲靠	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	○
	飛転双空脚	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	貼身双勾手	⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ	◎
	七星天分肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ		
	擺下尖転	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ	
	七星跳飛捕蝉	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ	
葵	小当	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ	
	合気投げ	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ	○

VF事典

複合投げ抜けの狙い所：本文中にある複合投げ抜けは、非常に素早いコマンド入力が必要になるため、対戦で使えるようになるにはかなりの練習が必要になる。練習するための狙い所としてオススメしたいのが、受け身を取った後だ。受け身中に準備する猶予があるので、比較的やりやすいはず。受け身→避け→複合投げ抜けを腕に覚えさせることが重要だ。

往年の力強さを取り戻した！

Akira Yuki 結城 晶



旧バージョンではいまいちパッとしなかった感もあるアキラだが、ここにきて大幅なパワーアップを果たした。真の能力に刮目せよ！

Text：ちゃっきー

躍歩頂肘が第一の狙い

基本の二択としたいのは、躍歩頂肘（⇨⇨Ⓟ）と投げ。有利な状況では、この使い分けでダメージを与えていこう。躍歩頂肘は、通常ヒット時低い浮き（空中コンボを狙うことも可能）、カウンターヒット時は相手がうずくまる特殊なヒット効果、しゃがみヒット時はよろけになる。この三つ（ガードを含めると四つ）を判断するのは難しいが、できるようになれば大きな力になってくれるだろう。

通常ヒットは無視してしまってもOKだが、カウンターヒットとよろけには素早く反応できるようになりたいところ。躍歩頂肘後⇨⇨⇨までをワンセットにし、カウンターヒット後は連環腿（⇨⇨Ⓚ）、よろけ時には再度躍歩頂肘とダッシュからの投げ、と使い分けるのがオススメだ。

ガードされたときは確定の反撃こそ受けないが、不利な状況になる。このときは、投げに対抗する打撃、打撃に対抗する避けやガードを使い分けて対処。慣れてきたら、投げを読んだときに崩撃雲身双虎掌（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩⇨ or ⇦Ⓟ）、打撃を読んだときに通天砲（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を含む当て身（＋投げ抜け）を狙うなど、バリエーションをアップしていこう。

そのほかの打撃技では裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）や上歩頂肘（⇨Ⓟ）も使い勝手がいい。わずかだが、躍歩頂肘よりスキが小さいのが長所だ。



ヒット時の見返りが大きくなった躍歩頂肘。カウンターヒットすると特殊な崩れに。



その後の追い打ちは、コマンドの負担が少なくダメージにも優れる連環腿がオススメだ。

猛虎硬爬山とそこからの選択肢

しゃがみ状態から出せる打撃としては、馬歩衝靠（⬇⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）と猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）に注目。しゃがみⓅヒット後のほか、しゃがみダッシュで接近してからの選択肢としても活躍する。

馬歩衝靠は、空中コンボが狙える浮かせ技だ。ヒット後は、修羅覇王靠山（⇦Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）で追い打ちするのが基本。浮きが高いときには、立ちⓅを挟むなどしてダメージを稼ぎたい。

猛虎硬爬山は、ガードされても距離が離れ、確定の反撃を受けないことが長所だ。ヒット後は躍歩頂肘と投げ、半回転の属性を持つ跳山崩捶を主体とした攻めを仕掛けよう。また、ガードされた後は通常の守備的行動のほか、捜下崩捶（⇦Ⓟ＋Ⓚ）や双撞掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）も選択肢に加えたい。しゃがみⓅや立ちⓅのほか、肘系の技もかわしながらヒットしてくれるぞ。

順身翻胯後の選択肢

順身翻胯（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）は、よろけ後や相手が受け身を取った後などに狙うのが常套手段。決まった後は靠山壁（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧ or ⇩Ⓟ＋Ⓚ）につなぐのが基本だ。その後は、わずかに前進してからの躍歩頂肘→しゃがみダッシュ入力を活用した白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）などで追い打ちしよう。

靠山壁をガードする相手には、闖歩（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧ or ⇩）からの開胯（⇩Ⓟ＋Ⓖ）でガード崩しを狙う。ガードコマンドを入れた相手は特殊なガードモーションになり、そこに崩しが決まるぞ。開胯後は上歩衝掌⇨⇦Ⓟ）が確実。その後は相手キャラによって修羅覇王靠華山、連環腿、少し遅らせてからのしゃがみⓅ→白虎双掌打を使い分けること。



順身翻胯は避けに強い。受け身を取った相手を攻めるときに重宝する投げ技だ。



猛虎硬爬山をガードされた後は、距離が離れる。ここで双撞掌を狙うのもいい。

アキラ 最新版変更点

双撞掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）／中段の打撃技。やや離れた距離では、一部の打撃をかわしながら攻撃できる。ただしガードされたときのスキは大きめで、投げのほか各種肘系、ミドルキッククラスの技までが確定する。

崩撃手～外門頂肘（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）／中段→中段と流れる連係技。1段目は、上段パンチ系、下段パンチ系をさばく性質を持つ。また、2段目がカウンターヒットすると特殊な崩れを誘発することも長所だ。ガードされた後は投げや肘クラスの打撃が入る。



1段目にさばき性能あり。さばき可能になるまでのタイミングも早めだ。

虎撲（⇩⇧⇦Ⓟ）／中段だが出は遅め。通常ヒットでも特殊な崩れを誘発し、連環腿などで追い打ち可能。

裡門頂肘の変更／カウンタ－ヒット時の浮きが高くなり、空中コンボが狙える。

躍歩頂肘の変更／カウンタ－ヒット時に特殊な崩れが発生するほか、通常ヒット時の浮きも少し高い。

崩撃雲身双虎掌の変更／2段目が投げ抜け不能に。

斧刃昇膝伏虎撃（・Ⓚ＋ⒼⓀ⇦⇨Ⓟ）の変更／1段目に浮き直しの性質が追加され、空中ヒット時に全段入りやすい。

開胯・撃歩翻胯（ ． Ⓟ＋Ⓖ）の変更／崩し成功後の有利時間が長くなった。開胯後は上歩衝掌のほか、足位置平行かつ密着なら最速の右端脚（⇨⇨Ⓚ）も入る。撃歩翻胯後は、環捶腿（Ⓟ Ⓚ）や先行入力を使った白虎双掌打（⇩⇦⇨Ⓟ）が確実。

鶏子穿林（ ．Ⓟ＋Ⓖ）の変更／決まった後回復不能に。攻めやすくなった。

靠山壁の変更 決まった後の距離がやや近くなり、追い打ちしやすくなった。

通天砲（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）の変更／コマンド変更。しゃがみパンチ系をさばいた後の距離が近くなった。



派生技の猛虎硬爬山（通天砲中⇨Ⓟ）も、足位置次第でヒットする。



通天砲は、しゃがみⓅを取ったときでも距離があまり離れない。

VF研究　通天砲でしゃがみⓅをさばいた後は、足位置平行だと猛虎硬爬山が当たらない。もともと通天砲後はアキラ側が大きく有利になるので、投げ抜けを仕込みつつ単体で使い、成功後は別の技で追い打ちしよう。しゃがみⓅをさばいた後は、少し前進してからの崩撃雲身双虎掌がベスト。上段へとつながる連係技に対して狙うときのみ、猛虎硬爬山につなぎたい。



Jacky Bryant
ジャッキー・ブライアント

連係技の性能を活用した組み立て

旧バージョンで猛威を振るった連続技は入らなくなったが、連係技の性能は健在。性質の変更で、その攻撃にはさらに磨きがかかった。

Text：ちゃっきー

ライジングエルボーからの攻め

中段技の要は、ライジングエルボー（以下エルボー／⇨Ⓟ）とそこからの派生技だ。しゃがみⓅヒット後や技ガード後など近距離で有利な状況を作った後は、この技と投げ技の二択でダメージを与えていくのが基本になる。

その後の派生で注目したいのは、エルボーナックルスピンキック（⇨ⓅⓅⓀ）だ。2段目、3段目は上段判定だが、どちらもしゃがみⓅなど上段攻撃をかわす技をつぶす性質を持っている。1段止めはよろけ＆カウンターヒット時、2段目、3段目はカウンターヒット時有利。ディレイを活用しつつ、途中止めからの攻めを交ぜ相手をかく乱しよう。

もちろん3段目からショートスライドシャッフル（⇨ⓅⓀ⇦）につなぐのも一つの手。ただし、毎回派生技を出すとつぶされる危険性も高いので、ときには技を出さずに様子を見ることも考えたい。



近距離戦で頼れるエルボー。カウンターヒット後やよろけの後は、再度二択を仕掛ける。



派生技も優秀。エルボー＆バックナックルは、カウンターヒット時こちらが有利に。

やや離れた距離からの二択

密着よりやや離れた位置から効果的な攻めができることも、ジャッキーの長所だ。この距離では、下段技のスラントバックナックル（以下スラント／⬀Ⓟ）と中段技のビートナックルによる二択が活躍する。密着からわずかに後ろダッシュし、これらの技につないでいくのもいいぞ。

スラントバックナックルは、通常ヒットしてもやや不利。

このときは、ディレイのスラントロースピンキック（⬀ⓅⓀ）をたまに出し、これを警戒させて1段止めからの攻めを活かしたい。1段止めの後は、エルボーやしゃがみⓅといった攻めの選択肢のほか、しゃがみⓅ対策の後方ダッシュ（↓ビートナックル or スラント）、肘系の技や立ちⓅなどに対抗する避けを交えてバリエーションをアップしよう。

また、カウンターヒット後はこちらが有利。これを判断し、スムーズに攻めの選択肢へとつなげられれば理想的だ。

一方のビートナックルはヒット時の空中コンボこそ弱体化したものの、性能は十分。ガードされたときのことを考え、ビート＆ナックルスピン（Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）と上段をかわす技に勝てるビートスピンキック（Ⓟ＋ⓀⓀ）を使い分けていこう。なお、ビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）がヒットした後は、足位置ハの字スタートならダブルパンチニーキック（ⓅⓅ⇨Ⓚ）などで追い打ちすることが可能だ。



スラントは、通常ヒットしてもやや不利。その後は守備的な選択肢も使っていきたい。



ビートナックルは、2段目のバックナックルで止めておけば空中コンボが狙える。

立ちⓅ始動の連係で押す

あらゆる距離で使える立ちⓅ始動の連係技は、攻めのアクセントとして重宝する。

ここからのコンボナックルスピン（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）はすべて上段だが、3段目～4段目が強制ガードとなっていることが長所。しかもガードさせればジャッキー側が有利になるので、その後ターンナックル（敵背後Ⓟ）からの連係やブラインドバックナックル（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）につないで攻めを継続できる。中段へのつなぎとなるコンボエルボー（ⓅⓅ⇨Ⓟ）と使い分ければ、単純な二択攻めになる。



コンボナックルスピンはガードさせて有利。その後は背後攻撃を絡めて攻めよう。

ジャッキー 最新版変更点

チョッピングレフトコンボ（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）／中段↓中段の連係技。2段目はしゃがみガード可能、カウンターヒット時はしりもち状態のよろけに。ガード後は投げによる反撃が確定。



2段目のカウンターヒットを狙いたい。ただし、1段目はやや出が遅め。

エルボーナックルスピンキックの変更／しゃがみⓅなど上段攻撃をかわす技に勝てる。コンボエルボーナックルスピンキック（ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ）、ビートスピンキック、ダブルスピンナックル（⇦ⓅⓅ）も同様。

ビート＆ナックルスピンの変更／3発目のヒット効果が変わり、空中コンボが狙えない。同じモーションを持つその他の技も同様。

スラントバックナックルの変更／ガード、ヒット時ともにややスキが大きくなった。ガードされた後は、下段投げによる反撃が確定。

パンチロースピンキック（Ⓟ⇩Ⓚ）の変更／ヒット時にダウンを奪えなくなった（ジャッキー側不利）。

スイッチスピンキック（Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ）の変更／ガードされても有利に。ヒット後は投げが連続技になる。

スピニングキックターン（⇦⇦Ⓚ）の変更／モーションが変更され、スキが小さくなった。ガードされた後はわずかに不利。

ニーストライク（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）の変更／その後のダウン攻撃を回避されやすい。

サディスティックハンギングニー（⬁⬁Ⓟ＋Ⓖ）の変更／威力が上昇した。ジャスト受け身で威力軽減可能。

バリアキック（避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）の変更／ガード、ヒット時ともに距離が離れない。やられ変更で、背後ヒットからの連続技を狙うことができなくなった。

パクサオナックル（パクサオ後Ⓟ）の変更／ヒット後は大きく有利になり、投げが連続技になる。



投げが連続になる。ノーガードというリスクを負ってでも使う価値アリだ。



パクサオナックルの利用価値が大きくアップ。ここまで決まった後は……、

VF通信 ビートナックルからのコンボが弱体化したことで、目立った強さがなくなったようにも見えるジャッキー。しかし、サディスティックハンギングニーのダメージアップや、しゃがみⓅなどに勝てる上段攻撃が増えたことなど、細かいところに強化点が多い。1発の破壊力に頼らず、連係技の性能を駆使して相手を圧倒し続ける新しいスタイルを確立したいところだ。



スピードは健在。巧みに攻め切れ

サラ・ブライアント

対戦攻略

今回のバージョン変更で、技の性能が大きく変わってしまったものもある。サラの戦術に、どのような影響を及ぼすのか……。

Text：H.L

新バージョンでの立ち合い

主軸技であるダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)の劇的な弱体化(下カコミ参照)に伴い、立ち合いの戦法を変えていく必要が出てきた。

まず影響を受けるのが、肘後の攻防だ。基本的に、ダブルジョイントバットまで出すのは、選択肢としてかなり抑え目にしたほうがいい。

それに代わる技としては、エルボーサイドチョップ(⇨Ⓟ⇦Ⓟ)が挙がる。この技がヒットした時の状況は五分で、ヒット後相手が技を出すようなら、しゃがみⓅでつぶして肘と投げの二択を迫る。

また、サラの攻撃を警戒している相手には、大胆に投げを狙ったりするのも効果的だ。

エルボーサイドチョップの具体的な使い方は、肘ガード後の相手の反撃を、ディレイのサイドチョップでつぶすというもの。その際気を付けてほしいのが、判定が上段なので下段技にはめっぽう弱いということ。そこで、肘後にラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)を出すという選択肢が有効になる。

また、大ダメージを狙う中段技として、ニーキック(⇨Ⓚ)の重要性が増してきた。ダブルジョイントバットよりスキが少なく、ヒットした時の見返りも大きい。



相手の投げ抜けなどに、ニーキックを狙っていこう(空中コンボは欄外参照)。

主力技一覧
立ち合いで使う技
立ちⓅ、しゃがみⓅ、⇨Ⓟ⇦Ⓟ
⇨Ⓚ、⇧Ⓚ+Ⓖ、投げ技各種
フラミンゴ移行技
⇦Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ

フラミンゴを考察

サラは、普段の立ち合いだけで闘うと対応されやすく、手数で押せるもののダメージ効率が悪い。そんなわけで、ポイントごとにフラミンゴに移行して相手を翻弄していきたいところだ。

まず、フラミンゴ移行技として主に使っていくのが、スイッチキック(⇦Ⓚ)とダブルライズキック(⇦Ⓟ+Ⓚ)。これらの技はガードさせればOK。その後の状況は有利で、表中にあるような連係で相手を攻め立てられる。

ここでのポイントは、フラミンゴ移行技で相手がよろけ状態になったら、フラミンゴからのセットアップコンビネーション(フラミンゴ中⇧ⓅⓀ)がほぼ確定するということ。ヒット後、そこからさらにサラ側有利となり、攻めを継続できるのだ。フラミンゴに移行してからの攻めは表を参考にしてほしい。

ただし、注意しておきたいのが、相手のしゃがみⓅでほとんどの技を止められてしまうということ。加えて、しゃがみⓅへの対策はフェイク(フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ)くらいしかない。一応、サイドネックカットソード(⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ)でしゃがみⓅをスカしつつ相手を攻撃できるが、ガードが間に合うため、その後の状況が不利となり使いにくい。

以上のことから、フラミンゴに移行後は、しゃがみⓅで止められる覚悟を常に持ちつつ、止められた時の対応も考慮しておきたい。

フラミンゴからの状況別選択肢

出した技／状況		その後の選択肢(フラミンゴ)
Ⓟ+Ⓚ／ガード フラミンゴ中⇧Ⓚ／ガード、ヒット フラミンゴ中⇧ⓅⓀ／ガード	不利	Ⓟ：相手の投げに対応 ⇦：相手の打撃に対応
⇦Ⓚ／ガード、ヒット Ⓟ+Ⓚ／ヒット ⇦Ⓟ+Ⓚ／ガード、ヒット フラミンゴ中⇧Ⓚ／カウンターヒット フラミンゴ中⇧ⓅⓀ／ヒット	有利	Ⓟ：相手の立ち技に対応 ⇧Ⓚ：相手のしゃがみガード、下段投げに対応 Ⓟ+Ⓚ：相手のしゃがみⓅに対応 ⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ：相手の立ちガード、避けに対応

サラ 最新版変更点

ヒールソードスラッシュ(フラミンゴ中 Ⓚ+Ⓖ)／新バージョンで新たに加わった、フラミンゴ中の技だ。出は遅いが、ヒットした相手はバウンド状態になるので、そこからの追撃で大ダメージを与えられる。さらに、ガードされても有利な状況となり、攻めを継続できるのが強みだ。

カットインミドル(フラミンゴ中⇧Ⓚ)の変更／旧バージョンでは、この技でよろけた相手にセットアップコンビネーションがほぼ確定で決まったが、新バージョンでは回復可能となってしまった。よって、よろけた相手には、前述した新技ヒールソードスラッシュとキャッチ投げの二択を迫っていく。

ハイドサイドキック(Ⓟ+Ⓚ)の変更／中段起き上がり蹴りをすべてさばけたこの技は、起き上がり蹴りでは半回転属性しかさばけなくなった。

ダブルジョイントバットの変更／代々、主力技として活躍してきたこの技の変更は、サラにとってかなり厳しいものといえる。

まず一つ目の変更点は、2段目のヒザがしゃがみガードが可能で、さらに立ちガードした時と同じように確定反撃も決められてしまうようになったこと。そして二つ目は、肘でよろけ状態になった相手に2段目のヒザを当てても、ほとんど浮かなくなったというもの。浮きの高さはノーマルヒットと同じで、しゃがみⓅすら入らなくなった。

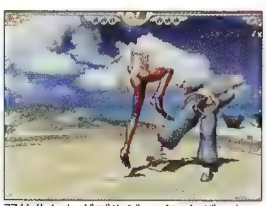
もともと、ジャッキーのビートナックルが確定反撃として決められてしまうほどスキの大きい技なので、ダメージ効率とガードされたときのリスクを考えた場合、使用頻度は極力抑えたほうがいいだろう。



よろめいた相手に、新技ヒールソードスラッシュとキャッチ投げの二択。



しゃがみガードしている相手をカットインミドルで攻め立てる。



弱体化したダブルジョイントバット。今後の戦術にどう響いてくるのか!?

VF事典 **ニーキックからの空中コンボ：**重量級以外は、セットアップコンビネーション(⇧ⓅⓀ)→サマーソルトキック(フラミンゴ中⇧Ⓚ)が、足位置に関係なく安定して決まる。重量級に対しては、平行スタートなら、立ちⓅ→しゃがみⓅ→サマーソルトキック。ハの字スタートの時は、しゃがみⓅ→ジャックナイフキック(⇩Ⓚ)を決めていこう。ヒット状況により多少変化するので注意。



ラウ・チェン

有効な中段攻撃が多くそろっているので、あとは丁寧につないでいくのが課題となる。新技も、要所で決めれば大きな武器となるぞ。

Text：がっちん

攻撃の柱

しゃがみⓅヒットからは、肘撃（⇨Ⓟ）と各種投げ技で、まずはオーソドックスなスタイルで攻めていこう。肘撃は鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）まで派生させることも重要だ。

鳳凰槍掌の2段目は上段攻撃で、スキを見せることになるが、現時点ですべてのプレイヤーが完璧に対処できるわけではない。まずは鳳凰槍掌を使ってみて、相手の対処により肘撃止めからの攻撃を組み立てていったほうがいいだろう。鳳凰槍掌ヒット後にどう展開していくかが試合の流れを大きく左右するからだ。

鳳凰槍掌の後は？

鳳凰槍掌ヒット後は、相手の立ちⓅ、しゃがみⓅ、肘系の技による反撃が予想される。

これらすべての技に有効なのは、翻身壁拳（⇩Ⓟ＋Ⓚ）くらいだ。それならば、立ちⓅと肘系の反撃に対してしゃがみⓅで止めてから再び攻撃、しゃがみⓅでの反撃にはガードしてから動いたほうが攻めやすいだろう。

これらを基本として、避けを交ぜるといい。避けは自分側がわずかに不利な状態こそ使いやすい。相手が投げを狙いにくい場面であることも、避けを使う理由となる。

強力な避け行動＋避け対策である燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）も候補に挙がるポイントだが、最速で出された肘系に負けてしまうのは、この場面ではマイナス材料である。

ただ、以上のことはあくまで相手も基本通りに動いてきた場合だ。実戦では、避ける相手や立ちガードで様子を見る相手というのも想定しておく必要があるだろう。鳳凰槍掌からの投げ技や地掃腿（⇨⇩Ⓚ）も、連係の候補として考えておきたい。


鳳凰槍掌をヒットさせた後の行動がラウの命運を大きく決める。どう動く？


手堅くいくならしゃがみⓅ。派手に動きたいところだが、主導権は渡したくない。


相手によって的確な行動が要求される。いくつかの選択肢からベストを判断したい。


技を出すばかりでなく、避けを交ぜていくことも重要だ。単調にならないようにしよう。

空中コンボ始動技

空中コンボへ発展できる技はたくさんあるが、どれを主力としていくべきか。一番手っ取り早いのが飛燕連掌（⇦Ⓟ⇩Ⓟ）だ。しゃがみガード以外の相手ならノーマルヒットで構わない。ある程度距離が開いたら狙っていこう。ただし、返し技や避けに注意。

次点は左虎爪掌（⇦Ⓟ＋Ⓚ）。カウンターヒットというのが条件だが、上段攻撃をかわす性能をうまく利用したい。もちろん空中コンボは連掌転身掃脚で決まり。

斜上掌（⬇⇦Ⓟ）から狙う場合は、相手のしゃがみⓅをしゃがみガードした後や、相手の技をしゃがんでかわした後などになる。しゃがみⓅをヒットさせてからでも可能だが、相手のミス待ちとなる。

後は、カウンターヒット時の相手の崩れに連掌転身掃脚が決められる。可能な技は虎燕転身右担肘（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）と転身穿肘撃（⇨Ⓟ＋Ⓚ）だ。


中間距離で使いやすい飛燕連掌。間に打撃で割り込まれない点は強力である。


虎燕転身右担肘などで、カウンターヒットで崩れる相手に連掌転身掃脚が決められる。

ラウ 最新版変更点

側蹴脚の変更／2発目の蹴り部分が、旧バージョンではノーマル・カウンターヒットを問わずダウンさせる技だった。しかし新バージョンではカウンターヒット時に限り尻もちを付くよろけ状態に変更された。

虎燕転身右担肘の変更／上段の攻撃判定ではあるが、相手のしゃがみⓅに勝てるようになった。カウンターヒット後は回復不可能な崩れになり、追い打ちが可能。連掌転身掃脚を決めよう。ただし、ガード後は投げ技が確定反撃であることに変わりはなく、どこまで使える技なのかは未知数。

転身穿肘撃の変更／この技も新バージョンからカウンターヒットで相手が崩れるようになっている。

燕陣旋風脚の変更／新バージョンになり、避け性能にやや陰りが見える。それでも使いやすい技であることは間違いない。要所で使っていくべきだ。

鳳凰槍掌の変更／旧バージョンではヒット後の状態がかなり有利であったが、新バージョンでは逆にラウ側が若干不利に。これにより鳳凰槍掌連打でのゴリ押しはかなり難しくなった。

雷震入林の変更／新バージョンでは、雷震入林後の踏襲撃（相手ダウン⇩Ⓚ）が簡単にかわされるように。それよりも特筆すべきは、相手を壁に追い込んで決めると連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）で追い打ちできる点だ。

柳手掛倒の変更／旧バージョンでは虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）での追い打ちがまず決まっていたが（厳密にはガード可能）、新バージョンでは何もしなければ虎槍掌がヒットしない。飛燕連掌と使い分けてみよう。

転身巴咽掌の変更／踏襲撃が決められるのは変わらないが、ダメージ自体は減少。


虎燕転身右担肘の性質が変わったために、2発出す意義が大きくなった。


柳手掛倒後の虎槍掌は読み合いへ発展した。相手によって技を変化させよう。


雷震入林は踏襲撃の可能性がゼロになったが、壁際で空中コンボへ。

VF

投げ技：転身巴咽掌の威力減少により、踏襲撃を決めたとしても総合ダメージでは大地倒襲のほうが高くなった。ただし、その差はほんのわずかである。壁際へ追い込めば追加ダメージが可能な雷震入林のパワーアップ、確定の大ダメージはないが潜在能力の高い柳手掛倒と、投げ技を使い分ける意義が大きくなった。抜ける側から見れば、的を絞りくいだろう。



慎重に様子を見つつ、大胆な動きも要求されるパイ。投げ技でダメージを確保しつつ、相手を翻弄しよう。変更点は主力技をピックアップ。

Text：がっちん

投げを主軸に

まずは、しゃがみⓅをヒットさせてから攻め込む基本通りに闘いたい。最初は投げ技の空烈天鳳（しゃがみ状態から⇨Ⓟ+Ⓖ）を主軸としよう。

打撃で攻める場合は、燕青虎双破（しゃがみ状態から⇨Ⓟ）がカウンターヒット時に空中コンボが決められるのでオススメ。コンボには連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）を使う。

ただし、燕青虎双破はガード後投げが反撃になるので、多用は禁物。投げ技を多めに使用しておき、相手が打撃技で反撃してくるようになってから使い始めよう。



打撃を活かすためにしゃがみⓅヒットからの投げ技を多用しておく必要がある。

ダメージ源はどこから？

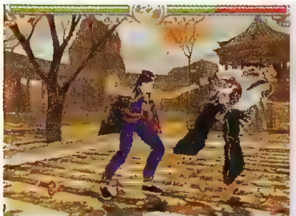
パイには、一撃で大ダメージを奪えるような、頼りになる技がない。

燕青虎双破に続くダメージ源には、裏圏捶（⬁Ⓟ）が挙がる。上段攻撃だが、ノーマルヒットで空中コンボへ移行できる。技を出す前に後方へ身を引くので、相手の技をかわしながらスキにたたき込めれば理想的。密着だとつぶされやすいので、ラウンド開始時くらいの距離がほしい。

飛燕烈脚（⬃ⓀⓀ）と連旋掃脚（⬇ⓀⓀ）は、対戦相手によって使用頻度を変えよう。どちらも技がヒットしているときはパイのペース。相手の避けに強いが、スキが大きいので手痛い確定反撃を受けるところが似ている。

下段攻撃でダメージを奪う場合は翻身掃脚（⬁Ⓚ+Ⓖ）と燕旋蹴（⇩Ⓚ+Ⓖ）を使い分ける。前者は動作が早く格段に当てやすい。後者はヒットすればダウンを奪える。

上歩掃冲掌（⇨⇦Ⓟ）は本作で注目のさばき技。相手の一部の打撃技を無効化するため、技と技のつなぎに組み込んでいきくといいだろう。



裏圏捶はコンボ始動技。ある程度の間合いがあったほうがだんぜん使いやすい。

鋭さが冴える飛燕烈脚は大きな武器となる。ただし、確定反撃があるため乱用には注意。





翻身掃脚ヒット後の読み合いが、勝敗を左右する。鋭い読みと柔軟な対応をしよう。

迷蹤歩と仆腿

迷蹤歩（⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）からは仆腿（⬃Ⓚ⇩）へ派生できるため、まずは迷蹤歩から動きをつかんでいくといい。派生ルートは迷蹤歩流水掌打（⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ）と迷蹤歩激流掌打（⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ）の二つ。直接仆腿を出すよりはスムーズに移行できる。

その他に派生するなら迷蹤芸燕旋脚（迷蹤歩中Ⓚ+Ⓖ）がオススメ。迷蹤芸燕子連掌（迷蹤歩中Ⓚ+ⒼⓅ）で止めるか迷蹤芸燕子連掌掃脚（迷蹤歩中Ⓚ+ⒼⓅⓀ）まで出して下段を攻めるかは、相手のガードのうまさで判断しよう。

仆腿からの攻めは、仆腿～後掃腿（仆腿中Ⓚ+Ⓖ）を軸に。下段攻撃なのでヒットさせやすく、ガードされても肘系での反撃を受けない。仆腿～冲拳（仆腿中Ⓟ）の派生は手数が多く相手を圧倒できるが、後が続きにくく、蹴りへ派生する場合の段数は立ちⓅ始動より一つ少ない。



迷蹤歩からの派生は仆腿へ移行するか迷蹤芸燕旋脚へ。迷歩前掃腿は空振りしやすい。



仆腿からは四つの技へ派生できる。オススメは下段攻撃の仆腿～後掃腿になる。

パイ 最新版変更点

翻身掃脚の変更／旧バージョンでは主力兵器といえるほど使いやすかった技だが、新バージョンではカウンターヒットでもダウンを奪えなくなった。そのため、翻身掃脚をヒットさせた後の戦術を組み直す必要がある。

この技はノーマル、カウンターヒットを問わず、パイ側が不利。その後打撃を出すならしゃがみⓅで相手の反撃を止めにかかろう。しゃがみⓅ同士の撃ち合いで負けが続くなら、避けも使っていくこと。

上歩掃冲掌の変更／旧バージョンでは強すぎる感のあった技だが、新バージョンでは大幅にパワーダウン。まず燕青槍掌までヒットしたときのダメージは約4分の1だったものが約6分の1程度に抑えられた。さらに上歩掃冲掌でカウンターヒットでも相手が浮かなくなったため、空中コンボのチャンスはまったくない。

ほかに中段キック系の技をさばけなくなっていることにも注意。これによりダメージ効率は大幅に低下。

仆腿～金鶏の変更／旧バージョンではガードされても投げによる反撃が不可能だったが、新バージョンでは確定反撃として投げを決められてしまうようになった。

仆腿～後掃腿の変更／こちらも仆腿～金鶏同様、投げ反撃不可能だったが、下段投げが確定反撃となった。ただし、肘系が確定反撃とならないのは従来通り。

飛燕鷹蹴の変更／旧バージョンでは打撃・投げ技ともに確定反撃がなかったが、新バージョンでは投げ技が確定反撃に。ダウンを奪った後や中～遠距離での強力な武器であったが、乱用はできなくなってしまった。

架推掌（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）／中段判定の、大きく身を引く打撃。ため対応の新技だ。



上歩掃冲掌はダメージが抑えられたので、強引に使いすぎると危険。



翻身掃脚での仕切り直しはできない。ダウンを奪いたいなら燕旋蹴になる。



飛燕鷹蹴は投げ技が確定反撃に。使うならばヒットさせなければならない。

VF事典 **上歩掃冲掌の補足**：中段キック系をさばけないとなっているが、まったく不可能なわけではない。ラウの側蹴脚やパイ自身が持っている燕青踹起脚はさばくことが可能だ。ただし、実戦での使用は厳しい。中段パンチ系に関しては、その技自体が上段攻撃をくらわないようなモーションであると、パイ側がさばくことが難しい。技同士の相性に左右されやすいのだ。



ウルフ・ホークフィールド

対戦攻略

新バージョンのウルフは闘い方を一新! 旧バージョンではあまり使用しなかった技を、有効に使っていく必要が大アリっすよ!!

Text：ブンブン丸

相手のしゃがみⓅへの対応策を考える!

どんなキャラでも連係の始動や合間に必ず使う、しゃがみⓅ。カウンターヒットなら打撃と投げの二択、ノーマルヒットなら相手の出方に合わせた選択。ガードされたら逆にガード、または避けで相手の反撃を回避する……というのがセオリーだ。

相手が中級者までなら、このセオリーに沿った行動でリスクを減らしていけば、自ずと勝ちが見えてくる。だが、相手が上級者の場合は、それを崩す勇気というのも必要。

例えば、相手のしゃがみⓅをガードした状況ですぐに下段投げを入れ込む選択。相手がしゃがみⓅの確認を行なわずに暴れる相手なら効果が無いが、上級者なら大抵反撃のしゃがみⓅなどに備えようとするため、引っかかりやすい。

また、相手の避けを見切って投げを入れ込む、というのも上級者には有効。相手がしゃがみⓅ後に取る行動を見て、こちらが対応を変えていく柔軟な闘い方をしていきたい。


しゃがみⓅを撃ち合ったときどんな行動を取るかを見て、相手のレベルを計る。


セオリー通りに行動する相手に対して、あえてセオリーを無視。下段投げを入れ込め!


しゃがみⓅをガードされても打撃を入れ込んでくる相手には、カウンターを取りたい。

ウルフから連係を仕掛けるなら……

しゃがみⓅカウンターヒットなどからは、中段打撃と投げの二択を迫っていく。メインとして使う中段打撃は、しゃがみ状態ならばバーティカルアッパー(⬉Ⓟ)がベスト。カウンターヒットさせれば、相手は後方へ大きく尻もちを付くよろけになるので、間合いを詰めてさらに中段打撃と投げの二択を継続させていく。

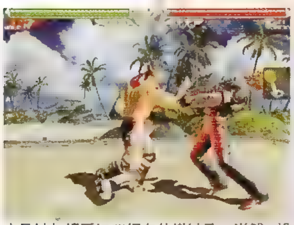
立ち状態なら、攻撃発生の早いコメットフック(⇧Ⓟ)が有効だ。相手がしゃがんでいればよろけさせ、カウンターヒットで優位に立つことができる。ガードされても確定の反撃を受けないのも強みだ。

同じく反撃を受けない中段打撃として使えるのが、スクリューフック(⇨⇧⇩⇩⇦Ⓟ)。しゃがんだ相手をよろめかせるだけでなく、2発目のスクリューラリアート(⇨⇧⇩⇩⇦ⓅⓅ)まで出し切ってダメージを奪いにいってもオーケー。相手を浮かせて空中コンボを狙いたいなら、ニーブラスト(⇨Ⓚ)かショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)がいい。

相手の連係に割り込むのに最適なのがロードロップキック(⇨⇩Ⓚ)。ダウン攻撃とダブルクロー(⇩Ⓟ+Ⓖ)での起こしが確定するぞ。ただし、立ちガードの相手に当たった場合は、容易に回復可能なよろけになってしまうので注意。


立ち状態からならコメットフックでカウンターを狙い、さらに攻撃を継続させていく。

バーティカルアッパーで相手に尻もちを付かせたら、間合いを詰めて投げを決めるのが理想的だ。尻もちやよろけの回復がうまい相手の場合は、簡単に投げさせてはもらえないので、アローナックルリアル(⇦⇧Ⓟ)を狙ってもいいだろう。ヒットなら当然ダメージを奪えるし、ガードでも相手をよろけさせることが可能だ。よろけた相手には、さらに打撃と投げの二択を迫ってプレッシャーを与えよう。


よろけた相手に二択を仕掛ける。当然、投げが決まればいいのだが……。

ウルフ 最新版変更点

スクリューフックの変更／ガードされても投げを確定反撃で受けなくなり、空中コンボに組み込めば相手を浮かせ直すことができる。エルボーバットでダウンした相手へのバウンドコンボとして決めることも可能だ。

アックスラリアートの変更／旧バージョンでは相手の直線的な打撃をかわしつつ当てることができた。そのため流れを強引に変えるのに重宝したが、打撃をかわしにくくなってしまった。これじゃ使えない……。

バーティカルアッパーの変更／カウンターヒットで投げ確定だったが、尻もちを付くよろけに変化。間合いを詰め二択を仕掛けよう。

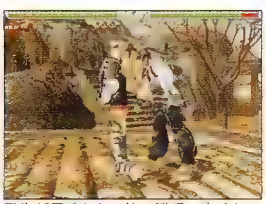
ロードロップキックの変更／基本的には変わらないが、相手がよろけた場合の回復が非常に簡単になってしまった。よろめかせても何のうま味も無い。相手の打撃をつぶす用途に使おう。

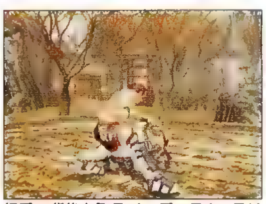
トーキックスタナーの変更／ヘビートーキックの攻撃発生が早くなり、しゃがんだ相手にもヒット投げが決まるようになった。よろけた相手に合わせて、ダメージを奪いにいくといい。

ビッグブリッジボムの変更／ダメージが低下。ダウン攻撃、ダブルクローともに入らなくなった。エルボードロップ(⇖Ⓟ)なら入る。

ペンデュラム・ラリアットの変更／ダブルクローを決められるようになった。うつ伏せにダブルクローが決まるため、非常に強力な二択を仕掛けることができる。

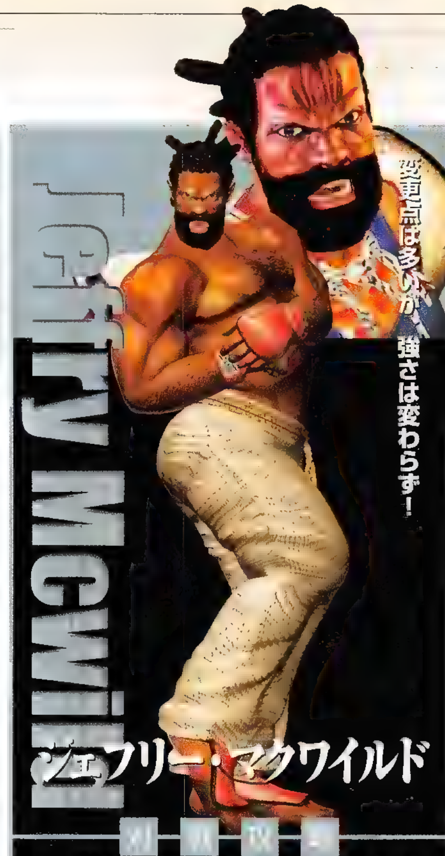

使いどころの多いスクリューフック。ニューバージョンでの主力技となる。


発生が早くなり、使い勝手の良くなったトーキックスタナー。ダメージも大。


相手の背後を取るペンデュラム・ラリアットからのダブルクローは重宝する。


しっかり回復されると相手のほうが先に動ける。これじゃ何の意味もない!?

VF事典 旧バージョンでは、通常の背後投げは立ちならⓅ+Ⓖ、背後しゃがみならⓅ+Ⓚ+Ⓖで抜けることができたが、ニューバージョンでは背後投げは投げ抜けすることができないので覚えておくこと。また、ウルフのアームホイップも⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜けされてしまったが、ニューバージョンになり投げ抜けはできなくなった。キャッチ投げだから、当然といえば当然か。



打撃、投げともに充実したジェフリー。変更点はあったものの、その勢いは止まることはない。変更後、よりバランスのいいキャラに。

Text：キャサ夫

投げと打撃の二択は健在！

新バージョンになり、さまざまな技の性質が変更されたジェフリーだが、根本的な闘い方は今まで通り。投げてよし打撃を当ててよしの豪快なキャラクターだ。ここでは、基本戦略を説明し、変更点は下の囲みで紹介しよう。

ジェフリーは、固有技を駆使して連係を組み立てるより、相手の技をガードした後、またはしゃがみⓅがヒットした後に打撃と投げ技の二択を仕掛けるといったシンプルな戦略が最も有効になる。逆をいえば、ガードの堅さと、しゃがみⓅがヒットしたか否かの的確な判断を問われるキャラでもあるだろう。

相手の技をガードした、またしゃがみⓅがヒットしたなどの有利な場面では、極端な話投げ技とニーアタック(⇨Ⓚ)のみで二択を迫っても有効といって過言ではない。対戦相手のレベルによってはこの二つの選択肢だけで勝てる可能性も高い。しかし、相手のレベルが上がるにつれて、この二択攻撃が回避されることになるはず。そこで初めてその他の対策が必要になる。

具体的には避け投げ抜け対策が必要になるのだが、避けは技に合わせせないと素早く動くことができない。その点を突いた戦略として、比較的攻撃発生の遅いミドルヘルスタップ(⇨Ⓟ+Ⓚ)やヒールアックス(⇦⇨Ⓚ)、スレットスタンス(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)が有効になる。これらは相手がしゃがみⓅで暴れた場合でもスカすことが多く、避けられても避け中の相手に向かって技を出すのでオススメ。

ミドルヘルスタップがカウンターでヒットしたら下段投げを決め、ヒールアックスがカウンターヒットしたら空中コンボを狙うといい。

スレットスタンスからは、カウンタートーキック(構え中Ⓚ)を狙おう。スレットスタンスは構えている時間が長いので、相手の状況をよく見て技を出せれば理想的だ。




ニーアタックで浮いたら、空中コンボでダメージ与えよう。

威力が減ったとはいえ、スプラッシュマウンテン(⇩⇧Ⓟ+Ⓖ)は強力。どんどん狙え！




カウンタートーキックは使い方次第で強力な武器に。

ヘッドアタックヒット後、起こしにいくかコンボにいくかは、お好みでどうぞ。

常盤線コンボここに復活!?

新バージョンでは、コンボを決める場面が減少してしまった。最もダメージを与えられたコンボ、サイドステップエルボー(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)からのキリングトーキックハンマー(➡ⓀⓀⓅ)が決められなくなったのは非常に痛い。しかし、ニーアタックの浮きが高くなったため、空中コンボのバリエーションは増えた。

また、ヘッドアタックがヒットした場合、軽量級にしゃがみⓅからライジングハンマー(⇦⇦ⓅⓅ) orダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)が確定ヒットする。中量級には足位置平行のときのみ決まる。





ヘッドアタックは出も早く、ヒット率が高い。ヒットしてダウンを奪った後は……。

引き起こすのもいいが、確実にしゃがみⓅを当ててコンボへ。

軽量級には確定。重量級相手には引き起こして二択を迫ろう。

ジェフリー 最新版変更点

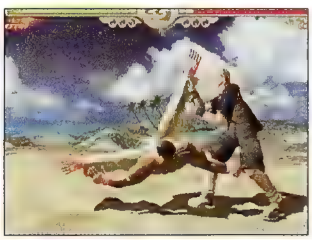
ローリングヒールアタックの変更／コマンドが⇩Ⓚ+Ⓖに。また、モーションも変化し、技を出した後ダウンしなくなったぞ。

バーティカルアッパーの変更／カウンターヒットで上段投げが確定したが、新バージョンではカウンターヒット時のみ相手が尻もちでよろけるように変更。投げと打撃で二択を迫ろう。

ボディーリフトの変更／ジャスト受け身でノーダメージ回避が可能だった投げ技だが、新バージョンでは投げ中にもダメージを与えるようになった。

バックスローの変更／投げの後に確定で決められる打撃技が無くなった。相手を壁に投げた場合も回復が可能に。追い打ちは入らず。

ヘビィニーストライクの変更／ヒット投げからガード時のみ投げへ移行する技に変更。Ⓟがヒットした場合にはダウンを奪うように。



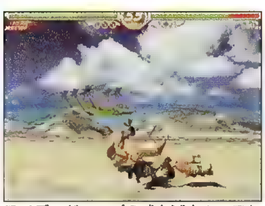
ローリングヒールアタック後、自分がダウンをしなくなったぞ。逃げ防止だろうか……。



バーティカルアッパーカウンターヒットで相手がよろめく！　確定の投げは決まらなくなったが、圧倒的有利な状況といえる。



ボディーリフトそのものにダメージがついたのはが唯一の喜び……？



ライデンドロップの威力減少！　これは当たり前の変更点かもね。



バックスロー後の確定技がなくなってしまった。リングアウト狙いに使おう。

VF事典 **新バージョン補足：** 変更点の中でも意識しておきたいのが、投げ技のダメージが全般的に減少したこと。さらに、ほとんどの投げ技後のダウン攻撃が回避可能になった。フロントバックブリーカー(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)後のボディープレス(⇩Ⓟ)や、スプラッシュマウンテン後のストンピング(⇧Ⓚ)も割と簡単に回避されてしまう。



新バージョンでの変更点が最も少ない影丸（以下カゲ）。唯一大きく変更された固有技は地走り。完成された葉隠流柔術は揺るぎないという証拠だ。　Text：キャサ夫

十文字構えが闘いの流れを大きく変える

前作同様に肘打ち（⇨Ⓟ）をメインに連係を組み立てて闘っていけるカゲ。本作では、肘打ちから新技の十文字構えへ移行することができるため、さらに特殊なキャラに進化したのはいうまでもないだろう。今回は、その十文字構えの特徴と、十文字構え後の連係をメインに解説していこう。

まずは霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）や肘打ちで十文字構えへ移行するのが基本の連係。いずれの技も、ヒットすると相手はガードで固まる傾向が強く、状況的にも有利になっているので、一方的に攻め立てることができる。ただし、肘打ちに限っては相手をよろめかせることもでき、よろめかせた場合は出す技が異なってくる。そのときは後述する技を状況に合わせて正確に使い分ける必要がある、ということを始めに断っておこう。

まず、ノーマルヒットの場合は、中段攻撃の葉隠流 陽・楔打ち（⇨Ⓟ）、または下段攻撃の水面蹴り（⇩Ⓚ）が有効。

楔打ちがヒットしてよろめいたら、再び楔打ち。よろめき回復で立ちガード、または避けで回避を狙う相手には浮身乱弾撃（構え中Ⓟ＋Ⓖ）を出せば決まる確率が高いだろう。この選択肢が肘打ちでよろめいたときも同様なので覚えておくようにしよう。

次に、楔打ちをガードされた場合だが、ガードされたことをキッカケに、さらにカゲが攻撃に転じることもできるのだ。楔打ちをガードされた状況というのは霞刃、肘打ちをガードされたときと同様。

その際に、相手が選択するであろう投げと打撃（下段攻撃は除く）の二択を葉隠流 陰・水月砲（Ⓟ＋Ⓚ）で回避することができ、同時に打撃を加えることができるのだ。

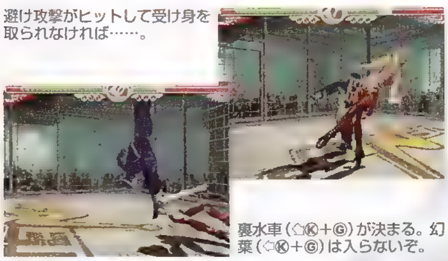
この技は、たとえガードされた場合でもやや間合いが離れつつ五分の状況になるため、再び水月砲を出すと相手が打撃か投げを狙った場合に迎撃することができる。


肘打ち後は、状況によって十文字構えへ移行するのが理想的。

葉隠流 陰・水月砲はさばき技。技後にボタン押し続けで通常構えに戻ることもできる。


避けに対しては、浮身乱弾撃が最善の選択肢。

肘打ち後、立ちⓅを出せば大抵の技をつぶせるぞ。特に重量級に対して有効。


避け攻撃がヒットして受け身を取られなければ……。

裏水車（⇧Ⓚ＋Ⓖ）が決まる。幻葉（⇦Ⓚ＋Ⓖ）は入らないぞ。

十八番技弧円落からコンボを決めろ！

カゲを代表する技といえば一撃必殺の投げ技、弧円落。投げた後は、本作でも多彩な空中コンボを決めることが可能になっている。

弧円落からのオススメコンボは、旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）から螺旋（⇦Ⓟ）を2発。その後、レバー前入れⓅを決めて最後に風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）となる。このコンボは比較的大きなダメージを与えることができ、さらに、最も遠くまで相手を運ぶことができる。リングアウトを狙える場面では、必ず決めるようにしたい。なお、重量級に対しては決まらないため、代わりに散弾螺旋裏蹴り（⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）を使うようにしよう。

起き上がり攻めなどでヒット率の高い円月蹴り（⇘Ⓚ＋Ⓖ）がヒットした際は、足位置がハの字ならしゃがみⓅから風刃裏水車が決まり、足位置平行なら影刃（⇨⇩⇘Ⓟ）が決まるぞ。


コンボ①：円月蹴り→しゃがみⓅ→風刃裏水車


コンボ②：弧円落→旋風刃→螺旋→螺旋→レバー前入れⓅ→風刃裏水車

カゲ 最新版変更点

地走りの変更／唯一の大きな変更となる地走り。旧バージョンでは、カゲの技がガードされた後や相手のしゃがみⓅをくらった後など、とにかく不利な状況を簡単に回避できる優れた技だったが、新バージョンでは改善された。同様の条件で地走りを出した場合、カウンターヒットでつぶされるようになったぞ。

また、ガードされた場合の反撃も、投げ技以外に普通の打撃が入るようになった。この変更で、巷の地走りをメインにカゲを使っているプレイヤーが少なくなる模様!?


性質が変更されたとはいえ、使える技に変わりないのは事実。

VF事典 **新バージョン補足：**バージョン変更により、ほとんどの投げ技後にダウン攻撃の踵落とし（⇧Ⓚ）が決まりにくくなり、その場起き上がりで回避が可能になった。回避されるとダウン攻撃のスキに反撃されること必至なので、うっかり出さないように注意しよう。

飲酒コマンドの変更に注意!!



Shun Di 舜帝

ラウンドを重ねるにつれてパワーアップする舜帝（以下シュン）。飲酒の過程を考え、飲酒量別の戦略を組み立てよう。酔拳らしい新技にも注目！

Text：キャサ夫

8杯まではコンボより飲酒重視で闘おう

側端脚（⇦Ⓚ）や仰飲杯手（⇦Ⓟ）、挑腕撩拳（⇩⇦⇨Ⓟ）といった確定の反撃を受けない中段攻撃の技をメインとし、相手をけん制しつつ闘うことになるシュン。これらの技はヒットすれば当然自分が有利となるわけだが、ガードされた場合でもシュンだからこそ有利に展開することができる。

その理由の一つに後側向避払手（⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ）が挙がる。後側向避払手は、大抵の打撃を避けて迎撃することができ、カウンターヒットするとダウンを奪うことができる。これを基本として、避けや酔仙連脚（Ⓟ+ⓀⓀ）などを織り交ぜていくと、より相手を翻弄でき、余裕を持った闘いができるだろう。

次にしゃがみⓅがヒットした場合だが、主に投げと月牙叉撃（⬉Ⓟ）、後蹴連腿（⬉Ⓚ）が有効な選択肢になる。いずれもヒット後はダウンを奪うことができるので、ここで忘れずに仰飲酒（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）で1杯分酒を飲んでおくことが重要。

スキを見て飲酒に撤する必要のあるシュンだが、酒を8杯飲んだ時点で飲酒狙いからコンボ狙いへ戦略を切り替えることが大切。酒を8杯飲むことで仰飲連環単脚（⇦ⓅⓅⓀ）を出せるようになるが、この技は単純に連係としても強い技。しかし、ダウンを奪った後のコンボ技として真価を発揮する。

挑腕撩拳や後側向避杯手で浮かせた場合に仰飲連環単脚を決めれば、体力約3分の1のダメージを与えることができる。そのため、飲酒8杯が勝利への近道となるのだ。

酒を飲むまでの動きと酒を飲んでからの動きの違いだけでも、十分相手を翻弄することができるシュン。巷で弱いという声も聞くシュンだが、それは動きがワンパターン化した場合の話。多彩な酔拳と避けを駆使し、そして飲酒を重ねることでそれなりの強さを発揮するはずだ。





側端脚などの発生の早い技で相手をけん制するのが重要。

後側向避の避け性能は抜群。相手に反撃させることに、こちらの狙いがある。





ダウンを奪ったら、8杯飲むまでは飲酒に撤しよう！

問題は中間距離。この間合いをどう克服するかが課題。

コンボは仰飲連環単脚につきる！

酒を8杯以上飲んでいる状態ならば、挑腕撩拳や後側向避払手、龍尾脚など、さまざまな場面で仰飲連環単脚でコンボを決められることを覚えておこう。

ここでは、仰飲連環単脚をコンボで決められない月牙叉撃カウンターヒット後のオススメコンボを紹介しよう。

対重量級、またはコンボ後に飲酒したいならば、月牙叉撃→しゃがみⓅ→後蹴連腿がオススメ。重量級以外が相手の場合で、大ダメージを与えたいならば、月牙叉撃→しゃがみⓅ→背旋肘廻下脚（⇦ⓅⓀ）がいい。



月牙叉撃がカウンターヒットすると、相手は崩れてダウン。



ダウンを確認したら、しゃかみⓅで拾って……。



背旋肘廻下脚がオススメ。酒を飲むなら後蹴連腿にしよう。

シュン 最新版変更点

背酔連鉤手（背向け中Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ）／相手に背を向けた状態で出すことができる新技。最初のコマンド入力で中、上段と2発打撃を出し、次に上、中段と派生し、計4発の攻撃となっている。また、飲酒10杯以上だと最後の攻撃がヒット投げ（鉤手顎砕蹴撃）になることが特徴である。

左酔歩or右酔歩から何仙姑連肘撃（⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ）／左酔歩、右酔歩は横へ移動する特殊移動のため、相手の攻撃を避ける性質を備えている。また、そのままの状態で相手に背を向けるのが特徴。Ⓟを追加入力することで、特殊移動から2発の中段攻撃を出す技後に張果老に移行する。

〈コマンド変更点〉

仰飲酒＝Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

座盤跌＝Ⓟ+Ⓚ

前旋掃腿＝Ⓚ+Ⓖ

倒脚＝⇨Ⓚ+Ⓖ

張果老から座盤跌＝Ⓟ+Ⓚ

背酔連鉤手（はいすいれんこうしゅ）

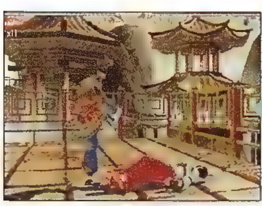


背仙連撃手（はいせんれんげきしゅ）



背仙鉤手撃（はいせんこうしゅげき）





何仙連肘撃（かせんれんちゅうげき）



何仙肘撃（かせんちゅうげき）



VF事典 **シュン補足：**新バージョンで、技の性質などがが大きく変更された部分は特に無し。しかし、コマンドの変更が多く見られる。中でも、仰飲酒のコマンドがⓅ+Ⓚ+Ⓖとなったため、旧バージョンの入力のクセを早めに直しておかないと違う技が出てしまうこともしばしば……。ラウンド取得後の飲酒時間を無駄にしないよう、早めになじんでおこう。



使わなかった技を見直す

Lion Rafale
リオン・ラファール
対戦攻略

技のモーションなどが変更され、使いにくかった技が有効な技へと変化している状況がある。今回はそんな技に注目してみたい。

Text : SHO

ヒザの重要性

今までのシリーズでは、モーションが大きく、使いにくかった勾手提膝（⇨Ⓚ）。だが、本作では非常に使いやすくなった技の一つに数えられる。ウルフやジェフリーのように、浮かせてからコンボが狙える飛びヒザ蹴り系ではないが、攻撃発生が早いのが特徴だ。

実際にどれくらい早いのかというと、盤肘（⇨Ⓟ）や、弾腿（⇧Ⓚ）といった中段の主力技よりも早いため、リオンの中段攻撃の中で、一番早い技となる。近距離での攻防において、非常に使用頻度の高い技へと変貌したのだ。


盤肘よりも出の早い勾手提膝は、接近戦において非常に重要な技へと変貌した。

さらに、勾手提膝が使える技へと変化した理由は、ヒット時の状況に隠されている。

しゃがんでいる相手にヒットしてもよろけ効果を持たない中段攻撃ではあるが。カウンターでヒットした場合は、相手が技を出さない限り、投げ技が確定する。つまり、勾手提膝→投げという連係をしゃがんで回避することはできないのだ。勾手提膝をカウンターでヒットさせれば、常にリオン側が有利な状況になることを頭に入れておこう。


勾手提膝がカウンターでヒットしたときは、打撃を出されない限り投げが決まる。


カウンターヒット後、最初は投げ技を使い、決まらなければ打撃に変えよう。

勾手提膝を組み込んだ攻撃連係で、最も基本的な連係がしゃがみⓅから出すもの。

しかし、出せばいいというほど強い連係ではない。初段のしゃがみⓅがヒットかガードかの判断も行なおう。しゃがみⓅヒット時は、迷わず勾手提膝を出してOK。仮に相手がしゃがみⓅや肘系の技を出してきても、カウンターでヒットするからだ。

カウンターヒット後は、まず投げを狙って様子を見る。ここで投げが決まらない相手は暴れているということなので、もう一度勾手提膝を出すなど打撃技で対処しよう。この連係を使い、読み合いを有利に展開していこう。


勾手提膝を使った基本連係はしゃがみⓅから始まる。ヒット時は迷わず出そう！

泰山双勾手を見直す

低い体勢に構えてから打撃を繰り出す、泰山双勾手（⇦Ⓟ+Ⓚ）を使っているだろうか？　過去のシリーズでもそこそこ使える技だったが、本作でため対応技となり、ガードを崩すことが可能になった。

しかも、ため時は攻撃判定が上段から中段へと変化するので、当てやすくなるのも魅力だ。さらに、ヒット時には崩れダウンとなり、さまざまな追い打ちが可能になることで、使い勝手が向上した。

基本的な使いどころには、やはりしゃがみⓅ後が挙げられる。しゃがみⓅヒット後に泰山双勾手を出せば、リーチの長い下段攻撃以外はすべて避けることができるのが強い。普段はためて出し、攻撃を回避した状況ではためを解除して、技の戻りモーション中に当てるようにしたい。

泰山双勾手ヒット後は、斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）で追い打ちを入れるのが基本だ。


泰山双勾手のモーションには、相手のしゃがみⓅや肘系の技を避ける能力がある。


新たに加わったため攻撃を駆使すれば、相手のガードを崩すことも容易だ。

リオン 最新版変更点

全体的にマイルドに調整されたリオン。投げのダメージ減少や、ヒット効果の変化など、パワーダウンの要素が多く、かなりキツくなった。それでは新バージョンの変更点について紹介してみよう。

連環穿掌（ⓅⓅⓅ）の変更／Ⓟから始まる3段技で、初段がヒットするとすべて連続ヒットしダウンを奪えたが、新バージョンではダウンしなくなった。しかも、ヒットさせたにも関わらず、相手が先に動けるほど硬化時間が長くなった。

斜歩斜掃捶（[illegible]Ⓟ+Ⓚ）の変更／ノーマルヒット時でもダウンが奪えた斜歩斜掃捶だが、ヒットしてもダウンを奪えなくなってしまった。たとえカウンターヒットでもダウンを奪えず、しかも相手の方が先に動けるという、かなりの弱体ぶり。

疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）の変更／カウンターヒット時に相手を浮かすことができた技だが、浮きが低くなり、空中コンボを狙う技が限定されてしまった。疾歩昇穿手→転身蟷螂連脚（⇦ⓅⓅⓀ）は入らなくなっている。

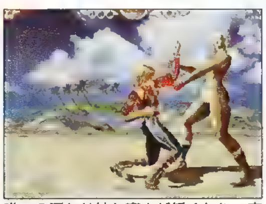
進歩蟷螂掃手（[illegible]Ⓟ）の変更／下段判定の箭疾歩といった感じの技で、ヒット後崩れダウンになるのは変わらないが、ヒット時の威力が激減。立ちⓅ1発分くらいの威力しかない。しかも、ガード後に下段投げが反撃で確定するなどの調整が加えられた。

連三捶盤肘の変更／旧バージョンでは、⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅというコマンドだったが、⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅに変更。また、3段目の盤肘が旧バージョンではしゃがみガード可能だったが、中段攻撃に変更された。

泰山双勾手（⇦Ⓟ+Ⓚ）の変更／ヒット後のやられモーションが崩れダウンに変更された。唯一強くなった部分といえるだろう。

各種投げ技の変更／すべての投げ後にダウン攻撃が一切入らなくなったため、全般的に威力が低下。唯一、登山翻車脚（⬇[illegible]Ⓟ+Ⓖ）後の斧刃連端脚などの追い打ちだけは変更無し。


カウンターでヒットしてダウンせず、自分が不利な技って一体……!?


唯一の浮かせ技も高さが低くなり、空中コンボのダメージが期待できない。

VF事典　**投げ技変更点の補足：**旧バージョンでは、破刀手秋腿（Ⓟ+Ⓖ）、七星天分肘（⇦P+Ⓖ）、落[illegible]腿（撲歩後の投げコンボ）、翻身提膝（側面投げ）の後にダウン攻撃が可能だったが、すべて回避されてしまうようになった。投げからのダウン攻撃でダメージ源を確保していたリオンにとっては、かなりの痛手となっている。今後は投げに頼れない厳しい闘いになりそうだ。



梅小路 葵

戦術攻略

戦術の軸は、寸止めやさばきといった特殊な効果を持つ打撃技。実戦で有効な連係を覚え、よどみなく動かせるように練習しよう。

Text：[illegible]

旋桜と寸止め

旋桜（⇨ⓅⓅ）は、葵にとって非常に重要な技。その使い方には多くのバリエーションが存在するので、代表的なものを幾つか挙げてみよう。

①2段目まで最速で出し切る
つなぎが最速なら2段目まで連続ヒットするが、当てた後もこちらが不利である。ガードされれば投げ技で反撃されることにも注意。

②2段目をディレイで出す
1段目がしゃがみ状態の相手にヒットしたときの選択。よろけ中の相手に2段目が当たればダウンを奪える。

③2段目を寸止め
大本命の選択。寸止めに反応した相手が出してくる技に対して、両止（⇦⇦Ⓟ）や袖伸剣（⇦Ⓟ）を合わせ、カウンターヒットからのコンボを狙う。また、寸止めから投げを狙う手もあるが、こちらは旋桜の1段目が「ヒット」したときに決まりやすい。

④1段目で止めて他の打撃技
1段止めからの有効な選択は、横周肘当て（⇨Ⓟ+ⓀⓅ）、さばき技（後述）、再び旋桜など。特に横周肘当てはよくカウンターヒットするはずだ。

基本のバリエーションはこの四つで十分。攻めが単調にならないように、バランスよく振り分けていこう。


使用頻度ナンバーワンの旋桜。この技の使い方一つで、勝率も大きく変わってくる。


寸止めからの選択は魅力的だが、読まれると逆にカウンターで打撃をくらうことも。

さばき技はどう使うか

上段の当て（⇨⇦Ⓟ）、扇払い（⇦Ⓟ）、拝み蹴り（⇦Ⓚ+Ⓖ）の三つは、技の出始めで特定の打撃技をさばく効果を持っている。これらは相手のほうが有利な状態（＝こちらの技をガードされた後など）でも出していけるのが強みだ。

三つの中で最も多用するのは扇払い。たとえガードされてもこちらが先に動けるので、両止と投げ技で二択を迫れる。

一方、上段の当てはガード後は五分だが、さばける時間が長い。浮桜（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）などをガードされた後にさばきを狙うならこちらにしよう。


各種さばき技は、ダメージを狙うというより、攻撃を継続するために使っていく。

崩れダウン後のコンボ

両止のカウンターヒット時や、水月突（⇨Ⓚ+ⒼⓅ）の2段目がヒットした時には、崩れダウンが発生してコンボが狙える。手堅くいくなら雲蹴り（⇨ⓀⓀ）、大ダメージ狙いなら下段投げを決めよう。なお、下段投げには2種類あるが、威力は手極め倒身（⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）のほうが大きい。


両止のカウンターヒットを素早く判断し、崩れダウン中の相手にコンボをたたき込め！

しゃがみⓅと無双破

本作のしゃがみⓅは、ガードされると相手のほうが先に動けるため、攻めを継続することができない。ただし、葵の場合は無双破（⬊Ⓟ）を出すことによって、相手の技をくぐりつつ攻撃することが可能だ（厳密にはつぶされることもある。条件はいずれ紹介）。


無双破は姿勢が低くなるため、相手の打撃技をくぐってヒットする。有効に活用せよ。

葵 最新版変更点

旧バージョンより弱くなっている点がちらほら見られる葵だが、戦術に重大な影響を及ぼすほどではない。ただし、投げのダメージだけは大幅に変更されているので、振り分けは慎重に。

大木倒し（⇩[illegible] or [illegible]⇨Ⓟ+Ⓖ）／新しく追加された上段投げ。この技は投げコンボになっており、続けて⇦⇧⇩⇦⇨Ⓚ+Ⓖと追加入力すれば「大木砕き」へ派生する（2段目を投げ抜けされることはない）。大木砕きまで含めたダメージは桐枝落とし（[illegible] or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ）と同じ。

旋桜の変更／2段目を寸止めしたときのスキがわずかに長くなった（寸止めからの両止などはカウンターを狙っていけるレベル）。また、2段目はカウンターヒット時も五分になっている。

上段の当て・扇払いの変更／いずれもミドルキック系とヒザ系をさばけなくなった。ただし、中段キック系がすべてさばき不能というわけではない。例えばカゲの旋蹴り（⇩Ⓚ+Ⓖ）、ジャッキーのダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）などは従来通りさばくことが可能。

拝み蹴りの変更／上段攻撃とヒザ系をさばけなくなった。今のところ、さばけることが確認されているのはミドルキック系だけである。

脛砕き（⇙Ⓟ）の変更／カウンターヒット時は相手が膝を押さえてうずくまり、そこに下段投げが確定する。

合気投げ（⬇⇨Ⓟ+Ⓖ）の変更／ダメージが低下。ダウン投げが追い打ちとして確定する点は以前と同じだが、ここまで決めてようやく桐枝落としと同等のダメージ。

桐枝落としの変更／追い打ちは一切確定しないように。

杉倒（敵背後からⓅ+Ⓖ or 敵しゃがみ時⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）の変更／投げ抜け不能になった。


追加入力で大木砕きへと派生。相手をあお向けに転がし蹴り技をたたき込む。


新技大木倒し。相手を左右に振り回し、地面にたたき付けて肘関節を極める。


ヒザ系をさばけなくなったことにより、天地陰陽の利用価値がアップしそうだ。

VF事典
寸止めって？：寸止めとは、技の途中でⒼボタンを押し、攻撃判定が出る前に技を「止める」こと。旋桜や横周肘当てのほか、草薙（⇩Ⓚ+Ⓖ）、上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）などで可能。
さばき技補足：扇払いや上段の当てで打撃技をさばいた直後は「投げ不能時間」があるため、最速で投げを入力しても空振りしてしまう。ここで投げを狙うなら少し待ってから出そう。

構えからの攻めで相手を幻惑

Lei-Fei 雷飛



四つの構えから繰り出す多彩な攻撃は、相手に様々な選択を迫ることができる。まずは、構えに移行する技を把握しよう。

Text：H.L

主軸を担う連係技

立ちⓅから始動する連拳捎掌は、2段目まで連続となり、そこから構えを含めた多彩な連係に移行することができる。初段の出の早さとその連係バリエーションの多さから、かなり使いやすい部類の技であり、なおかつ相手に脅威を与える技でもある。

まずは2段止めの独立式。この状態でのポイントは、2段目を相手にガードされた時の進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）が、立ちⓅ、しゃがみⓅ（もしくはそれ相応の出の早い攻撃。肘は×）以外の技では割り込み不能な点だ。それに加え独立式は、Ⓟ系（両手攻撃は除く）を当て身できる構えでもある。よって、独立式からの選択肢としては、進歩分脚、伏身腿（独立式中⇩Ⓚ）、構え継続の三択が基本。

その際、独立式を見て避けを狙ってくる相手には、少し待ってからの伏身腿で対応していける。進歩分脚と伏身腿ヒット後はよろけ状態となり、さらに攻め込むことが可能だ。通常状態に戻る進歩分脚後は、中段と投げの二択を迫ろう。

一方、伏身腿後は、相手にとってかなりキツイよろけ状態になり、高弾腿（敗式中Ⓚ）が高確率でヒットする。回復の早い相手に対しては、構えを解いて投げを狙うなどの工夫も必要だ。

そして、3段目後のポイントは、ガードされた後の崩捶が、立ちⓅ、しゃがみⓅ（もしくはそれ相応の出の早い攻撃。肘は×）、下段技以外の技で割り込めないということ。

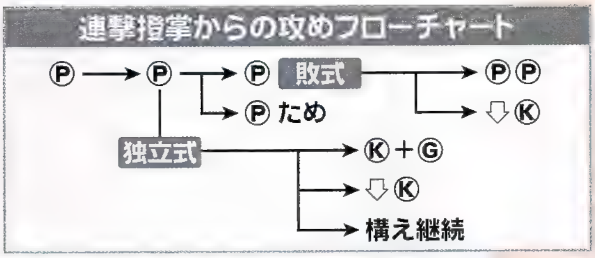
前述したものと似た状況だが、構えが敗式であるため対応させる技も違ってくる。相手の立ちⓅに対しては敗式前掃腿（敗式中⇩Ⓚ）を合わせていき、しゃがみⓅに対しては、構えでスカした後の崩捶掌壁（ⓅⓅ＋Ⓚ）や、箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ）などで攻め立てよう。

なお、崩捶掌壁は、ガードさせて有利な状態となることも覚えておきたい。



崩捶掌壁はガードさせて有利。相手との距離を見定めて、さらに攻め立てる。

連擊捎掌からの攻めフローチャート



基本技の妙技

レイ・フェイは、基本技からして他のキャラと大きく異なる特徴を持っている。ポイントを押さえれば、非常に使える技に早変わりするものもあるので、技の性質をきっちり把握して対戦に役立てよう。

まずは擺旋脚（Ⓚ）。この技の特筆すべき点は、攻撃判定の出る早さだ。さすがに立ちⓅよりは遅いものの、それに匹敵するくらいの発生スピードを持っている。

さらに、技の判定は上段だが、下段技つぶしの効果が付加されているので、相手の姿勢の低くなる攻撃に対して合わせていける。そこでカウンターを取ることができれば、技後に構える敗式からの有利な攻めが可能となる。



分脚のカウンターヒットは、その後の二択で大きなダメージにつなげられる。

そして、基本技の中段攻撃である分脚（⇦Ⓚ）は、これもまた他キャラと一線を画している。この技は、ガード、ノーマルヒットだと不利になるが、カウンターヒットした場合、相手はダウンせずに、密着状態で有利な状況となるのだ。そこから中段攻撃と投げの二択で、さらに相手を攻め立てられる。

レイ・フェイ 最新版変更点

胡蝶壁の変更／旧バージョンでは⇩⇦⇨Ⓟだったコマンドが、新バージョンでは⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓚに変更されている。さばける技やタイミング、使い方などは同じで、コマンドのみの変更となる。

登天掌（⬇・Ⓟ）の変更／しゃがみガード可能で、カウンターヒット時に相手が崩れダウンする技だったが、新バージョンでは完全な中段攻撃となり、しゃがみガードをしている相手にもダメージを与えられるようになった。ただし、ヒットしても不利な状況であることを覚えておこう。

旋風脚（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ）の変更／技後に跨虎式へ移行し、ヒットさせるとダウンを奪えたが、ヒットしてもダウンしない技に変更された。跨虎式からの攻めを継続できるので、レイ・フェイにとっては一概に不利な変更ともいえない。

斜天連掌（⇦⇦ⓅⓅ）の変更／中・中という判定を持ち、最速で出せば連続ヒットする。さらにヒット後は無条件で空中コンボに移行できるという優れた技だが、新バージョンでは2段目の攻撃力が多少抑えられ、同時にヒット後の相手の浮きも低くなっている。そのため、技自体の攻撃力の高さと、その浮きの高さによる威力の高い空中コンボが魅力だったこの技に若干陰りが見える。

だが、性能の良さと、空中コンボを含めた総合ダメージは相変わらず高いので、前と同じように使っていって問題はない。変更された浮きの高さに伴い、空中コンボで決める技も変わってくるぞ（左表参照）。



しゃがみガードにも対してもダメージを与えられるようになった登天掌。

斜天連掌からの空中コンボ

軽量級	平行スタート	ⓅⓅ独立式中Ⓚ
	ハの字スタート	⇦ⓅⓅ
それ以上	平行スタート	⇦Ⓚ＋ⒼⓀ⇩Ⓚ
	ハの字スタート	⇩Ⓟ＋ⓀⓅ



多少弱まった斜天連掌だが、それでもレイ・フェイの技中では優秀だ。

VF事典 **伏身腿のよろけ**：技がヒットした瞬間から赤レバーマーク（回復可能状態）で、その後の高弾腿がキツイ連係だった。しかし、新バージョンでは、ヒットしてしばらくは緑レバーマーク（回復不能状態）となり、よろけ状態を判断するのにある程度余裕ができてしまった。



ベネッサ・ルイス

バージョンの変更で、とかくパワーダウンの目立つベネッサ。数少ない使える技を駆使して、何とかがんばるしかないのか……？

Text：SHO

さばき技の性質

新バージョンで、かなり弱体化してしまったパーリングコンビネーション（⇦⇨Ⓚ Ⓟ）。

変更前は、ほとんどの上、中段攻撃をさばくことができたが、変更後はパンチ系の上、中段攻撃と、上段キック系の技しかさばけなくなった。つまり、ヒザやミドルキックをさばけないということだ。

ほかにも、初段のキックがカウンターヒット時しか浮かなくなったり、ガードされるとバックナックルの時点でしゃがまれるようになるなど、パワーダウンしている。

それでも、まったく使えなくなったというわけではないので、幾つかの攻撃連係に組み込むことは可能だ。

パーリングコンビネーションを使うポイントは「ガードされても打撃で反撃を受けない」局面だ。例えば、バックナックルストリーム（⇨ⓅⓀ）の後や、ボーンクラッシュミドル（⇦Ⓚ）、レッグボマー（⇧Ⓚ＋Ⓖ）をガードされた後に出すと非常に効果的。仮にガードされても裏拳をしゃがまれなければ先に動けるので、攻撃は継続できる。

パーリングコンビネーションをヒット、もしくはガードさせたときには、まず初めに投げ技を狙ってみる。相手が暴れていると投げは成立しないが、かなり早い連係なので、決まる可能性は高い。

もし、相手がしゃがみⓅや肘系の技で反撃してくるようであれば、イントルードフック（Ⓖ⇧Ⓟ）を出せばいい。カウンターヒットすれば崩れダウンになるので、下段投げを決めることが可能だ。

相手が動いた場合のもう一つの対応策に、しゃがみⓅが挙がる。自分が先に動けるので、しゃがみⓅが負けることはない。消極的であると同時に、一番安全な戦法といえる。


パンチ系の上、中段攻撃しかさばくことができなってしまった。

ボーンクラッシュミドルなど、確定反撃を受けない技をガードさせた後が狙い目。



相手がパンチ系の技を出してくればさばけるが、ヒザが強い相手に多用は禁物。


パーリングコンビネーション後に手を出してくる相手には、イントルードフックだ。

ベネッサ 最新版変更点

弱体化が目立つベネッサだが、ムエタイスタイルには新技が加わるなどの変更が見られる。全体的にパワーダウン傾向にあるので、旧バージョンでの戦法が通用しないのが非常に残念だ。

ロースピンスライサーの変更／ディフェンシブスタイルでは、ヒット時にダウンを奪える攻撃だったが、新バージョンではダウンしなくなってしまった。カウンターでヒットしてもダウンせず、しかも相手が先に動けるという弱体化。この変更は理解し難い……。

シャドースライサーの変更／回転系の中段キックという点は変わらないが、モーション変更された。全体的に無駄なモーションが増え。攻撃発生までに時間がかかりすぎるので、非常に使いにくくなってしまった。

バリアキックの変更／避け中の攻撃だが、ヒット効果が変更。ヒット後に相手との間合いが離れなくなった。

ライトニングスマッシュの変更／ヒット後、相手が浮くので空中コンボが狙えたが、ヒットしても拾えない。

パーリングコンビネーションの変更／前述の通り、さばける技が大幅に変更され、パンチ系の上、中段攻撃と上段キック系以外の技はさばけなくなっている。また、ハイキックガードがガードされた場合、裏拳の時点でしゃがめるようになった。

ガードさせた後の有利フレームの減少など、全体的な弱体化が見られる。が、何といっても、ヒザやミドルキック系の技がさばけなくなったのは致命的。

ストンピングロースマッシュの変更／最初の下段キックがカウンターヒット後、全段連続ヒットに。ヒット後はダウン攻撃まで確定。

イントルードフックの変更／Ⓖボタンを押した状態で出すフック。ガード時は投げが反撃で入るように。

エルボーストームの変更／2段目の肘のモーション変更。連係のスピードアップ。

ストッピングハイキック／ムエタイスタイルの新技で、ここからストッピングハイコンボ（ⓀⓀⓅ）、スマッシュアウト（ⓀⓀⓅⓅ）、ストッピングニーボマー（ⓀⓀⓅⓀ）などに派生が可能。初段のヒザがしゃがみ相手にヒットした場合、よろけ効果で全段ヒットする。

スライサーハリケーン／ムエタイスタイルの新技。⇨ⓀⓀで2段蹴りを出す。

サッカーボールキック（相手ダウン時⇩Ⓚ）／ムエタイスタイルにダウン攻撃が追加された。

各種投げ技の変更／アーミーコンビネーションのダメージが減少し、ダウン攻撃も入らない。ムエタイスタイルにもリプレイススローが追加された。また、2種類の下段投げがキャッチ投げ属性ではなくなった。

さらに、全体的に投げの威力も調整された。


モーションが変更したシャドースライサー。攻撃発生が遅すぎる？


カウンターヒットしてもダウンを奪えず、さらに自分が不利……。


ムエタイスタイルのヒザから最大4段まで技が出せる新技。


もう一つの新技は、回し蹴りから中段蹴りへのコンビネーション。

VF事典 **ベネッサの変更点補足**：新技の追加に目がいきがちだが、弱体化した技のほうが圧倒的に多いのが非常に残念。中でも、さばき技のパーリングコンビネーションと、下段攻撃のロースピンスライサーは致命的な変更といえるだろう。これで、ベネッサの技には下段攻撃でノーマルヒットでもダウンを奪える技が一つも無くなってしまったことになる……。

タイムリリースキャラ参入で闘いはますますヒートアップ!!

鉄拳4 TEKKEN 4™

シリーズ定番のタイムリリースキャラクターがついに現れた。今月号ではその第1号&第2号となる、風間仁とヴァイオレットを完全技表付きで紹介。もちろんデフォルトキャラクターのキャラ別対戦攻略もあるよ。

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、⇨はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力、☆はレバーをニュートラルに戻すことを意味します。

いよいよ9/2(日)に全国大会が開催!!

かねてより報じられていた『鉄拳4』の一大イベント――その名も「大江戸鉄拳夏祭」が、9/2(日)に東京両国で開催される(詳細は右のカコミを参照)。

このイベントは入場無料! しかも、メインイベントである「THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 2001(全国大会の正式名称)」のみならず、全国大会の当日参加枠争奪戦やコスプレ大会も行なわれ、フリープレイコーナーも設置される模様。全国大会への切符を手にした人はもちろんのこと、予選で惜しくも負けてしまった人や、純粋に『鉄拳』が好きな人まで、誰でも参加できるイベントなので、ぜひみんな参加しよう!!

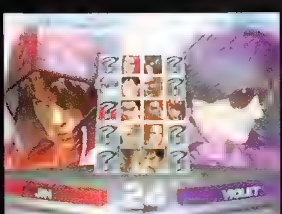
「大江戸鉄拳夏祭」概要

実施日: 2001年9月2日(日)
実施時間: 13:00～18:30
実施場所: 国際ファッションセンタービル(KFCビル)3Fホール
〒130-0015 東京都墨田区横網1-6-1
地下鉄大江戸線 両国駅 A1出入口直結
JR両国駅より徒歩7分
受付時間: 12:00～13:00
※受付時間に間に合わない場合も入場は可能ですが、当日参加枠争奪戦、コスプレイベントには参加できません。
入場資格: 入場無料、誰でも参加可能。
※ただし、会場混雑時には入場をお断りする場合があります。

イベント内容をもっと知りたい人は、
ナムコオフィシャルホームページへGO!!
http://www.namco.co.jp/

攻略要素は果てしなく

本作は前作までの財産で闘えてしまう部分も多い。しかし、前作に比べて横移動の性能は格段にアップしているし、空中コンボがあまり入らなくなった分、壁コンボの重要性が加わった。また、アンジュレーションや壁との位置関係を考えながら闘うことも今までにはなかった要素だ。これらに加えて一つ一つの技に関する知識を高めていくとなると……、どう? 攻略しがいがあると思わない? 稼動開始から1カ月経った現在。そろそろエンジンがかかってくるのでは?



今後タイムリリースキャラが次々に登場することも考えると……盛り上がる一択!

『鉄拳4』ムック絶賛発売中!!



この表紙が目印だ!!

アルカディア編集部が満を持してお贈りする攻略ムック「鉄拳4 －infinite synthesis－」が、全国の書店で絶賛発売中。ゲームシステム解説、デフォルトキャラクター完全技表、キャラ別対戦攻略&コンボ解説……など、充実した内容です。まだ買っていない人はお早めに。えっ、2冊目もあるのかって? まあ、待っていてくださいな。

ARCADIA EXTRA Vol.5
鉄拳4 －infinite synthesis－
テッケン フォー インフィニット シンセシス
オールカラー200ページ
定価1,280円+税

※お詫びと訂正……鉄拳4ムックP196～199におきまして、開発者の方々のお名前とプロフィールに誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げるとともに、訂正させていただきます。正しくは以下の通りです。P196「下の写真が水島氏」、P197「上の写真が坂田氏、下の写真が川島氏」、P199「水島能成→石井悦夫」

ゲー事典 **リポートは次号にて:** 前号で紹介したコンボが製品版でおおむね入らなくなっていてごめんなさい。この辺はムックでフォローしてあるので、一つご勘弁を。さてさて、「大江戸鉄拳夏祭」のリポート記事は次号で掲載する予定なので、乞うご期待。また、この秋には新宿プレイマックス主導で大規模な大会が行なわれるらしい。こちらの動向も気になるところ。



悪しき血を[illegible]いし者

STORY

Jin Kazama【Age：21】

新旧様々なビルが、ひしめき群立するオーストラリア、ブリズベーン。ビルとビルの谷あいの一角に、小さな道場があった。そこに、目深くフードをかぶり、一人トレーニングを積む青年の姿がある。黙々と修行するその青年……それは仁だった。

仁はここで来る日も来る日も正当派空手の修行を重ねていた。平八の裏切りを受けて以来、三島家の血も格闘のスタイルも、自分に宿るデビル化の血も、仁はすべてに憎悪していた。そして道場の師範の下で修行し、仁は三島流の格闘スタイルを抜け出し、正当派空手を体得した。仁は祖父・三島平八、同じ血を継ぐ父・一八もろとも、三島家の悪しき血を滅亡させようという想いに燃えていた。

仁はある日、『The king of iron fist tournament 4』開催の噂を聞く。三島家撲滅のまたとない機会……。仁は当然参加の意志を固める。鋭く研ぎ固められた蹴りを仁はサンドバックに打ち込む。サンドバックは鋭く裂け、中から砂がほとばしる。



2Pカラー（写真右）のフードは、ダウンしたときなどに脱げることも。

風間 仁 出現条件

●稼動開始から21日経過することによって、キャラクターセレクト画面のランダムセレクト枠内に出現。また、この時点からステージ7にCPU中ボスキャラクターとしても出現。
●稼動開始から28日経過することによって、キャラクターセレクト画面のボール右横にある「？」枠に正式に出現。

風間 仁
Jin Kazama

キャラクター解説

前作、前々作とはまったく違うキャラになって帰ってきた風間仁。風神拳、雷神拳ともに無く、持っている技はほとんど新技といっていい。

まず、往年の風神拳コマンドで**右回し突き**が発生する。☆と●の同時入力で最速風神拳のような右回し突きを出すこともできるぞ。しかし、ヒットしても相手が吹き飛ぶだけで追加ダメージが与えられず、そのうえ上段攻撃。一応、最速右回し突きはガードさせれば先に動くことが可能だ。

また、奈落払いの代わりに**踏み込み右下段回し蹴り**が追加されている。ヒットすればダウンを奪うことができるが、受け身を取られてしまう。その後のコンボも胴抜きや右回し突きくらいしか入らないため、派生の胴回し回転蹴りにつないでもいいだろう。

羅刹門コンビネーションには**羅刹門・改**が追加。3発目はガード不能技の浮かせ技だが、発生の遅さ故に当たることは少なそうである。また、初段の魔神拳の空中ヒット効果が吹き飛ばしになってしまったため、羅刹門を空中コンボに組み込みづらくなった。

正拳二段突きは、ヒット後に**残心**という構えに移行することができる。この構えは前作までていうところの「気合いため」と同じ状態。自分の技がカウンター扱いになるほか、ガードさせて相手の体力をケズることができる。しかし、逆に相手の技をガードできず、相手の技もカウンター扱いになるので注意しよう。

残心へは正拳二段突き以外にも様々な技から移行できる。ただ、●で出る固有技の残心には気合いため効果がない。その代わりといってはなんだが、金剛体のような新技**三戦立ち**で気合いため効果を発動できる。また、ここからは返し技を出すことも可能だ。



勝ちポーズを思わせる固有技「残心」。単体で出しても気合いため効果はない。

新技ピックアップ

右回し突き
⇨☆⇩⬘●



踏み込み右下段回し蹴り～胴回し回転蹴り
⇨☆⇩⬘●●●



正拳二段突き～残心
●（ヒット時に）⇩●



羅刹門・改
⇦⇨●●●⇧●（ホールド）



ゲー事典 ガードさせて有利になる技：直突き～逆突き（●●）、直突き～逆突き～内回し踵落とし（●●●）、直突き～縦蹴り（●【●●】）、逆突き～左中段直突き（●●）、左内回し蹴り（⇦●）、縦蹴り（【⇨●●】）、左踵落とし（⇨➡●）、外回し踵落とし（⇨➡●）、最速右回し突き（⇨☆⇩⇧●）　※【 】内はスライド入力

風間 仁 コマンドリスト
JIN KAZAMA COMMAND LIST

コマンドはキャラクターが右を向いているときのもの。攻撃力は各キャラクターの体力165に対する相対的な数値を表す。投げに関しては()内に抜けコマンドを表記してある(「×」は抜けコマンド無しを示す)。

固有技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
直突き～逆突き	12	上、上	7、12	
直突き～逆突き～内回し踵落とし	123	上、上、中	7、12、25	
直突き～逆突き～上段後ろ回し蹴り	124	上、上、上	7、12、22	
風間流五連撃	13214	上、上、中、中、下	7、10、10、10、10	※1
直突き～縦蹴り～左足刀	1【33】3	上、中、中	7、22、13	※2
左肘打ち	⇦1	上	14	
骸打ち(むくろうち)	⇩1	中	24	
左中段直突き～中段前回し蹴り	⬂14	中、中	12、15	
左中段直突き～下段前回し蹴り	⬂144	中、下	12、13	
鬼八門(おにはちもん)	立ち上がり途中に12	中、中	10、16	
逆突き～上段後ろ回し蹴り	24	上、上	10、14	
右裏拳～左中段前回し蹴り	⇦23	上、中	12、21	※3
右肘打ち	⇨2	上	22	
右突き上げ	⬂2	中	15	
逆突き～左中段直突き～中段前回し蹴り	214	上、中、中	10、10、15	
逆突き～左中段直突き～下段前回し蹴り	2144	上、中、下	10、10、13	
胴抜き(どうぬき)	⇨➡2	中	24	
羅刹門・壱(らせつもん・いち)	⇦⇨212	中、中、中	18、14、10	
羅刹門・弐(らせつもん・に)	⇦⇨21⬂2	中、中、中	18、14、15	
羅刹門・改(らせつもん・かい)	⇦⇨21⬂2(ホールド)	中、中、ガード不能	18、14、22	
左回し突き	⇨☆⇩⬊1	中	22	
右回し突き	⇨☆⇩⬊2	上	25	
踏み込み右下段回し蹴り	⇨☆⇩⬊4	下	18	※4
踏み込み右下段回し蹴り～胴回し回転蹴り	⇨☆⇩⬊43+4	下、中	18、21	
正拳二段突き	1+2	上、上	10、21	※4
三戦立ち(さんちんだち)	⇦1+2	特殊動作	0	※5
残心(ざんしん)	1+3+4	特殊動作	−	
左間接蹴り～左足刀	⇩33	下、中	7、10	
左内回し蹴り～右下段回し蹴り	⇦34	上、下	15、15	
左足刀	⬂3	中	15	※4
左中段回し蹴り	⇨3	中	16	※4
縦蹴り	【⇨33】	中	22	※2
縦蹴り～左足刀	【⇨33】3	中、中	22、13	※6
鬼首落し(おにくびおとし)	⬁(or⇧or⬀)3	上	30	
左踵落とし	⇨➡3	中	25	
風間流六連撃	⇨➡313214	中、上、上、中、中、下	25、5、10、10、10、10	※1
左上段後ろ回し蹴り	立ち上がり途中に3	上	28	
後ろ蹴り	⇦4	中	18	
右下段回し蹴り	⬃4	下	15	
右下段後ろ回し蹴り	⇩4	下	15	
右足刀	⬂4	中	33	※4
右中段前蹴り	⇨4	中	21	※4
外回し踵落とし	⇨➡4	中	19	
前蹴上げ	⇧(or⬀)4	上	25	
胴回し回転蹴り	【43】or立ち上がり途中に【43】	中	28	※2
飛び二段蹴り	⇩3+4	中、上	5、15	
直突き	⬁1+2	ガード不能	100	※7

投げ技・返し技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
ポジションチェンジ	相手に接近して1+3(or1+3➡or1+3⬇or1+3⬆)	投げ(1)	0	
雷(いかづち)	相手に接近して2+4	投げ(2)	30	
天秤投げ(てんびんなげ)	相手の左側面に接近して2+4	投げ(1)	43	
両肩捻(りょうかたひねり)	相手の右側面に接近して2+4	投げ(2)	40	
移腰(うつりごし)	相手の背後に接近して2+4	投げ(×)	50	
肩固め喉輪落とし(かたがためのどわおとし)	相手に接近して⬀	投げ(1+2)	30	
櫓崩し(やぐらくずし)	相手に接近して⇩⬃⬅	投げ(1)	35	
受け流し	相手の攻撃に合わせて⇦2+4	受け流し技	−	※8

※1: 終了後⇩3+4で残心へ。
※2: 【】内スライド入力。
※3: 2発目ヒット時⇩3+4で残心へ。
※4: ヒット時⇩3+4で残心へ。
※5: 終了後チャージ状態になる。⇦1+2中に⇨➡⇦2+4で返し技。
※6: 【】内スライド入力。2発目ヒット時⇩3+4で残心へ。
※7: ⇨⬅でキャンセル。
※8: 従来のさばきとはまったく異なる独自のシステム。相手モーションに影響を与えない。

ゲー事典

風間仁ワンポイント攻略：逆突き～上段後ろ回し蹴り(24)は初段の発生が10フレームで連続ヒットする上、ダウンも奪える。その後はステップインからの右下段後ろ回し蹴り(⇩4)で追い打ちしよう。また、下段さばき後はパンチさばき、キックさばきともに飛び二段蹴り(⇩3+4)が確定。空中コンボは少し寂しいが、右足刀(⬂4)が高威力だ。

STORY

Violet【Age：45】

某ヒューマノイド・メーカーの筆頭株主で、実質的な経営権も握っている男。現在はバハマ諸島の豪邸で一人、静かな生活を送っているが、実は元格闘家であるらしい。そんな彼は悠々自適の生活にやや飽き、今回、『The king of iron fist tournament 4』の大会参加を決める。資産家の道楽だと会社幹部からは呆れられるが、最新鋭のトレーニングマシンに囲まれて鍛え続けた彼の肉体に衰えはなかった。

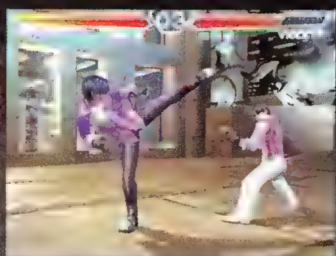
そして彼にはもう一つ、大会参加の大きな目的があった。

彼はヒューマノイドの進化を突き詰めた結果で、最強の格闘兵器が完成するのだと信じていた。無機質なヒューマノイドが人間の配下に位置し、そして人間の意志決定に基づいて事を実行していく姿こそが、理想的な世界を作り出すと考えていた。しかし世界の主流はバイオテクノロジーに向かっている。三島財閥・三島平八も肉体を遺伝子レベルから改造することによって計り知れない力を手に入れようとしているのだ。

今回彼は、この大会に間に合わせるべく、一台の試作機の開発を急がせていた。試作機が完成すれば、この大会は最高のPRの場となる。彼とともに、その試作機が『The king of iron fist tournament 4』を制していく姿を、彼は夢想していた。

紫髪の悪魔





1Pカラー(左)、2Pカラー(右)ともに、紫を基調としたコスチューム

ヴァイオレット出現条件

●稼動開始から28日経過することによって、キャラクターセレクト画面のランダムセレクト枠内に出現。また、この時点からステージ7にCPU中ボスキャラクターとしても出現。

●稼動開始から35日経過することによって、キャラクターセレクト画面のシャオユウ左横にある「?」枠に正式に出現。

ヴァイオレット

Violet

キャラクター解説

リー・チャオランを思わせる風貌をしたヴァイオレット。その技もリーが装備していたものばかり。スーパートリプルファング(⇦●●●後タイミング良く●)なども健在だ。ここでは旧来の技は置いておくとして、リーにはなかった技を中心に紹介していこう。

まず、**ワンツーミドル**は全段連続ヒットする使いやすいコンビネーション。技後に●を追加入力することによって、ヒットマンスタイルに移行することが可能だ。また、ミドルキックがヒットする直前に●を追加入力することによって、ミドルキックのダメージがアップ。それに伴ってスキも小さくなるぞ(この場合はヒットマンスタイルに移行できない)。ちなみに、ワンツーパンチからは⇨☆でミストステップに移行できる。前進距離を活かし、空中コンボに使っていきたいところだ。

ソヴィエツキーキックコンビネーションはミストステップから出せる新技。連続ヒットし、相手を浮かすことができる。2発目は倒れている相手にもヒットするぞ。

シルバーニーはヨシミツの隼のような浮かせ技。ただし、隼よりもスキは小さいが、しゃがみ状態の相手を浮かせることができないことに注意。

アシッドレインキックコンビネーションは、ポールの竜王霹靂掌と同じように、1発目、2発目のヒットフレームに●を追加入力することによって出すことができる。全段連続ヒットする上、最後の蹴りがヒットした後は相手が崩れ状態になるぞ。

このほかでは、さまざまな技からミストステップに移行できるのも新しい要素。また、ミストステップからは⇦☆でスウェーに移行することもできるので、そこからの戦法を考えるのも面白そうだ。



スウェー中●で下段技のコードレッドローを繰り出すことができる。

新技ピックアップ

ワンツーミドル

●●●●●







シルバーニー

⇦●●



ソヴィエツキーキックコンビネーション

⇨☆●●●●



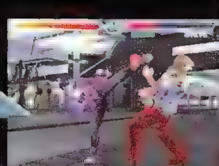


アシッドレインキックコンビネーション

⇨●●●●●







ゲー事典 『鉄拳TT』のリーと比べて弱体化している点は、何といってもインフィニティーキックコンボが2発目までしかつながらなくなっていること。しかし、単発のミストウルフコンビネーションヒット時もミストトラップが発動できたり、さまざまな技からミストステップへ移行できるので空中コンボのバリエーションが増えたりと、強くなった部分もあるぞ。



ヴァイオレット コマンドリスト

VIOLET COMMAND LIST

コマンドはキャラクターが右を向いているときのもの。攻撃力は各キャラクターの体力165に対する相対的な数値を表す。投げに関しては( )内に抜けコマンドを表記してある(「×」は抜けコマンド無しを示す)。

固有技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	[1][2]	上、上	5、10	※1
ワンツーミドル	[1][2][4]	上、上、中	5、10、10	※2
バイオレットレフトミドルキック	⬂[3]	中	18	
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	⬇⬆(or⬈or⬉)[4]	中	上28、後25、前30	
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	⬇⇧(or⬀or⬁)[4]	中	上22、後15、前25	※3
スピンキックコンボ	[4][3][4]	上、上、上	16、12、12	※4
バイオレットナックルコンボ	➡[2][2][2]	上、中、上	12、5、10	
バイオレットナックルコンボ	[2][2]	上、上	10、10	
サマーソルトドロップ	⬇⬆(or⬈or⬉)[3+4]	中	30	※5
シルバーロー	⇩[3]	下	8	※6
アシッドレインキックコンビネーション	⇨[3][3][3]	上、上、上	14、8、5	※7
スライディング	しゃがみ状態から⬂⇩⬋[3]	下	17	
バイオレットサマー	[4]⇧[3]	上、中	16、30	
バイオレットスライディング	⇨⇨☆[3+4]	下	15	
ハームタッチ	⬀[1+2](⇧⇧でキャンセル)	ガード不能	10、70	
レイザーズエッジキックコンボ	⬇[4][4][4][4]	下、下、下、中	7、5、5、21	※8
バイオレットキックコンボ	⇩[4]☆[4]	下、上	7、20	※9
シュレッダーキックコンボ(上段)	⇨⇨☆[3][4][4]	中、中、上	20、15、25	※10
シュレッダーキックコンボ(中段)	⇨⇨☆[3][4]⇨(or⬂)[4]	中、中、中	20、15、15	※11
シュレッダーキックコンボ(下段)	⇨⇨☆[3][4]⇩(or⬃)[4]	中、中、下	20、15、15	※12
インフィニティーキックコンボ	立ち上がり途中に[3][3]⬇[3]☆[3][3]……	中、中、下、中、上……	10、17、15、10……	※13
インフィニティーキックコンボ(下段)	インフィニティーキック中に⬇[3][3]……	……下、中、上……	……10、10、10……	
インフィニティーキックコンボ(踵落とし)	インフィニティーキック中に⬆[3][3]……	……中、中、上……	……10、15、15……	
左踵落とし	⇨⇨[3]	中	23	
フリックフラック	⇦⬃☆[3+4]	特殊動作	−	※14
シルバーサイクロン	⇩[3+4]	ガード不能	80	
ブレイジングキック	⇩⬀[4]	中	22	
バイオレットスクリューライト	左側へ横移動中に[4]	上	24	※15
バイオレットスクリューレフト	右側へ横移動中に[3]	上	30	※16
シルバーウィップ	⇨[4]	上	7	
シルバーヒール	⇦[4]	中	22	※17
パンプキック	⬀[3]	下	16	
トリプルファング	⇦[1][1][2]	上、中、上	8、8、15	※18
ミストキック	⇦[3]	中	18	※19
ミストウルフコンビネーション	⇦[3][3]	中、上	18、18	※20
ヒットマンスタイル	[3+4]	特殊動作	−	※21
フリッカージャブ	ヒットマンスタイル中に[1]	上	15	※22
フリッカージャブ	ヒットマンスタイル中に[1][1]……	上	15、12……	※14
スキャッターブロー	ヒットマンスタイル中に[2]	中	23	
スキャンキック	ヒットマンスタイル中に[3]	上	34	※23
シープスライサー	ヒットマンスタイル中に[4]	下	22	
ベリエフキック	ヒットマンスタイル中に[1](攻撃判定が出る前に)[4]	中	10	※24
マシンガンキック	[4][4][4]or⇩[4]☆[4][4][4]	上、上、上	16、8、10 or 7、20、8、10	
シルバーテイル	しゃがみ状態から⬂[4]	下	18	
リアクロスパンチ	横移動中に[2]	上	17	※25
シルバースティング	⬃[3+4]	上	30	
クイックシルバースティング	⬃[3]	上	20	
バイオレットカッター	⇦⬅[4]	上	19	※26
ミストステップ	⇨☆	特殊動作	−	※27
フェイク	しゃがみ状態から⬃☆	特殊動作	−	※28
ソヴィエツキーキックコンビネーション	⇨☆[3][4]	中、中	10、16	
コードレッドロー	⇨☆⇦☆[4]	下	15	
シルバーニー	⬃[4]	中	15	
シュワルローゼフック	横移動中に[1+2]	中	21	

投げ技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
ポジションチェンジ	相手に接近して[2+4](or[2+4]➡or[2+4]⬇or[2+4]⬆)	投げ([2])	0	
ネックフラクチャー	相手に接近して⇨[2+4]	投げ([2])	30	
ウーティップ	相手に接近して[2+4]	投げ([2])	30	
リーハラスメント	相手の左側面に接近して[2+4]	投げ([1+2])	40	
リースタナー	相手の右側面に接近して[2+4]	投げ([2])	38	
フェイスクラッシャー	相手の背後に接近して[2+4]	投げ(×)	45	
ニードライブ	相手に接近して⇨➡[3+4]	投げ([1+2])	28	
スキャンキックスロー	ヒットマンスタイル中に[3]	投げ(×)	21、13	※29
ミストトラップ	[illegible](素早く)相手に接触したときに[4]	投げ(×)	33(ヒット時38)	※30

※1：レバー➡入れ時の攻撃力は6、10。技中に⇨☆でミストステップにシフト。
※2：3発目の後タイミング良く[4]を押すことで攻撃力上昇。[1][2][4][3+4]でヒットマンスタイルへ。
※3：技中に[3]でヒットマンスタイルへ。
※4：2発目後[3]で踵落としにシフト。
※5：ダウン状態の相手にヒットしたときの攻撃力は20。
※6：技中に[3][4]でレフトハイキック～フェイントミドルキックへ派生できる。
※7：[4]からもシフト可能、2、3発目はボタンをタイミング良く押さなければならない。
※8：⬇[4][4][4][3+4]でヒットマンスタイルへ。
※9：⇩[4]☆[4]⇧[3]でリーサマーにシフト。⇩[4]☆[4][3][4]でスピンキックコンボにシフト。
※10：⇨⇨⇨[3][4][4]でも出せる。
※11：⇨⇨⇨[3][4]⇨(or⬂)[4]でも出せる。
※12：⇨⇨⇨[3][4]⇩(or⬃)[4]でも出せる。
※13：3発目⬂[3]で中段のキックを出せる。
※14：終了後ヒットマンスタイルへ。
※15：1P側でいうところの横移動・奥から。技後[3]でヒットマンスタイルへシフト。
※16：1P側でいうところの横移動・手前から。技後[3]でヒットマンスタイルへシフト。
※17：⇦[4]中に[3]でヒットマンスタイルへ。
※18：⇦[1][1]2発目ヒット前に⇨☆でミストステップにシフト。⇦[1][1][2][3+4]でヒットマンスタイルにシフト。
※19：⇦[3][3+4]でヒットマンスタイルにシフト。
※20：⇦[3][3]を素早く入力した場合、単発技となる。
※21：⇩or⇧で横移動、⇨で前進、⇦で構えキャンセル。
※22：攻撃判定が出る前に⇨☆でミストステップにシフト。技後ヒットマンスタイルへ。
※23：ヒット時スキャンキックスローへ。
※24：タイミングよく[4]を押すことで攻撃力上昇。技中[3]でヒットマンスタイルへ。
※25：技中に⇨☆でミストステップへ。
※26：⇦⬅[4][3+4]でヒットマンスタイルへ。
※27：ミストステップ中⬃☆でスウェーにシフト。
※28：技中に[3+4]でヒットマンスタイルへ。
※29：ヒット時のみ。
※30：相手に触れたときにタイミング良く[4]を押す。

ゲー事典 **その謎はCPU戦で明らかに!?**：ヴァイオレットを見て、「てゆうか、キミはリー・チャオランじゃないの？」と思う読者も少なからずいるであろう。しかし、キャラクターストーリーに「ヴァイオレット＝リー・チャオラン」の記述は見当たらない。果たしてヴァイオレットの正体は誰なのか？　その謎はCPU戦を進めていけば解けるかも!?





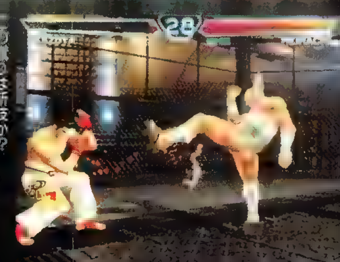
鉄拳古希超王
三島平八
Heihachi Mishima

ラスボスとして登場するのは、三島財閥の長であり、当年とって74歳の超フンドシ老人・三島平八だ！

やはりラスボスは、第４回目を迎えた「The King of Ironfist Tournament」の主催者であり、現三島財閥長でもある平八っつぁんだった！しかも、クラシックパンツ（ふんどし）一丁という、漢らしさ満点の出で立ちだ！

平八がCPU戦で攻撃してくる技としては、前作までと大幅な変更はない。鬼哭剛掌破や奈落払いからの踵落とし、風神拳など、「平八らしい」攻撃をメインに攻めてくる。しかし、その中で新技らしきものも見えたりするぞ。

気になるのはタイムリリースで出現するかどうかだが、「現時点ではナイショです」（ナムコ販売推進課 新井氏）とのこと。可能性としては高いと思われるので、来るべきそのときまで、カズヤを使って特訓しておこう。



この蹴りは新技か!?

新ステージ STATUE

現在、タイムリリースで新ステージが一つ追加で登場している。ステージ名からも分かる通り、「STATUE(像)」がまんべんなく配置されているステージだ。

この像は、それぞれ破壊することが可能。破壊衝動にかられた方は、全部壊して回るのも、また一興というものだろう。





簡単に破壊できてしまうのだ。



これだけ巨大な像も……、

タイムリリース出現法則

気になるタイムリリースキャラクターの出方。その法則を公開!!



現時点で、仁とヴァイオレットが出現。次はどの人？

タイムリリースキャラクターの出現の仕方は、下の図の通り。まず、ランダムセレクトに次のキャラクターが交ざって表示されるようになり、それと同時にCPU戦の中ボスキャラクターとしても登場することになる。そして、そのちょうど一週間後に使用可能キャラクターとして、選択画面に出現するのだ。

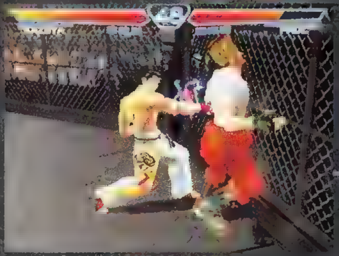
次のタイムリリースキャラクターが知りたい人は、CPU戦ガンガンをやって、中ボスを確認するようにしよう。

1週間前 ▼ 出現日 ▼

●ランダムセレクトに出現
●CPU戦に中ボスキャラとして出現

使用可

ゲー事典 **平八のもう一つのカラーは!?**：仮に平八がプレイヤーキャラとして使えるようになったら、もう一つのコスチュームはどんなものになるのだろうか？ オープニングデモ中では虎柄のコートを着ているが、上の設定原画以外に初代『鉄拳』のときの衣装を着ている原画も存在する（ムックに掲載）。う〜ん、気になるところ。



追い詰められても焦らずに！

壁やられと回避動作

壁に向かって攻撃すると、さまざまな「壁やられ」に移行する。ここで各壁やられの状態と性質、防御側が起こせる行動を再確認。追撃可能な有利時間を得られる「ポジションチェンジ」による壁やられも狙っていこう。

壁やられ（強）

足をこちらに向けてダウンする技全般を壁の至近距離でヒットさせると発生。ずり落ちるように崩れていく。地面に倒れたときに通常の受け身が可能だが、そこまでは一切行動不能。ただし1発追撃を決めると壁やられ（中）になる。



壁ダメージ	あり
壁受け身	不可能

壁やられ（中）

ダウンを奪われたキャラが壁にぶつかると発生する。そのままだと崩れモーションに移行するが、キャラクターの足が接地した瞬間から一定時間、壁受け身（ボタンのみ）とガードが可能。倒れたときも通常の受け身は取れる。



壁ダメージ	あり
壁受け身	可能

壁やられ（弱）

壁を背にした相手にダウンを奪えない技（例：リードジャブ）を当てると発生。後方にのけぞるようなモーションになる。間合いが離れないため防御側はプレッシャーを感じるが、壁ダメージはなく、技後の状況も通常と変わらない。



壁ダメージ	なし
壁受け身	不可能

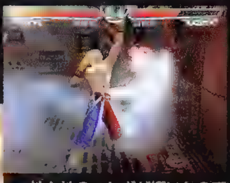
3種の壁やられと回避動作

『鉄拳4』で導入された新フィーチャーである「壁」。フィールドの外郭を覆う壁にキャラクターがぶつかると、固有のやられモーションが発生する。前号でも述べた通り、壁やられのモーションは大きく3種類に分けられる。これらは見た目だけでなく、内部状態や壁やられ側の取れる行動も異なっている。それぞれどういう条件で発生し、やられ側が何をできるかを知ることは、オフェンス・ディフェンスの両面において重要。そこで今一度、壁やられについて詳しく解説しよう。例外事項も多いので要注目だ。

壁やられのモーションは、攻撃した技の性質と、壁との距離で決まる。最も有効なのは、相手の行動不能時間が非常に長い「壁やられ（強）」。手短にいえば、壁の至近距離からダウンを奪える技を当てることで、この状態を起こすことができる。

CHECK!! 受け身が取れない状況

壁やられ（中）移行後、受け身可能タイミングまでに若干時間がかかるため、つなぎが短い多段技は壁やられ（強）に連続ヒットする場合がある。例えばダブルドラゴン（ロウ）やソニックファング（スティーブ）などが該当する。また、ポール、キング、ファランの3キャラに対してワンツーパンチが連続ヒットしやすい。さらにこの中でもポールにはなぜか閃光烈拳（カズヤ）がつながりやすい。



壁に対する角度や距離にもよるが、ポール、キング、ファラン……特にポールには技がつながりやすい。



技と技のつなぎが短いものであれば、多段技であっても壁受け身（着地ガード）されることなく連続でつながる。

壁やられ（中）からの回避・脱出手段

回避できない。あくまで受け身のタイミングは接地の瞬間から。そこまでは行動不能だ。





空中コンボや上方向に吹き飛ばす技で、壁の高い位置にたたき付けられたときの追撃は……。

下段攻撃はもちろん、上段、中段もなぜかガードしてくれる。←だと下段はガードできない。





壁やられ状態（中）のときは、接地時にレバーを↙に入れておくことでガードできる。

壁受け身

壁やられ（中）の着地時にボタンを押すと、画面奥（[ボタン] or [ボタン]）、手前（[ボタン] or [ボタン]）に転がり避ける。これを用いることで、壁やられ（強）になったときにボタンを連打しておけば、ほとんどの場合に受ける追撃は1発だけで済む。逆に攻撃側の立場で考えると、なるべく高ダメージの単発技を当てるのが効率的だ。

着地ガード

システム的には壁受け身と同じもので、接地の瞬間にレバーを←または↙に入力しておくとガードができる。←が上段・中段をガードするのに対し、↙は上段、中段、下段すべてをガードできる。そのため使い分ける必要はない。壁やられへの追撃を回避するときは、↙に入れながらボタンを連打するのが確実だ。

●ポジションチェンジによる壁やられ後の優劣

[ボタン] or [ボタン]←	[ボタン]↑ or [ボタン]↓	[ボタン]→
		
+18フレーム	+12フレーム	+10フレーム

壁際でのポジションチェンジ

ポジションチェンジで相手を壁にぶつけたときにも、壁やられが発生する。このときは壁ダメージに加えて、相手の硬直時間の延長、という形でハッキリ効果が現れる。また、地上やられなので、壁受け身、ガードはできない。

通常、ポジションチェンジ後は仕掛けた側が1フレーム有利だが、壁際だとポジションチェンジ方向で有利時間が大きく変わってくる。最も長いのは[ボタン]（←[ボタン]）だが、壁に密着した状態で決めても、位置を入れ替えるだけに終わることが多い。実戦で決める機会は少ないだろう。

ゲー事典 **補足1**：側面から技を当てるなどして、背向けの壁やられになったときは、壁受け身やガードはできない。**補足2**：石像や電話ボックスなど、フィールドに配置された破壊可能なオブジェクトも扱いは壁と同じ。狙って行なうのは難しく、浮き直しの高さも低いが、破壊時に壁やられ（強）を誘発できれば、壁の無い状態で1発は確定ヒット、という状態が作れる。

Steve Fox スティーブ・フォックス



Text：伊勢猫

多彩なコンビネーションから繰り出される攻撃で主導権を握ったら、相手に反撃させるヒマを与えず、一気に畳み掛けていけ！

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
ジャブ		上	8	0	+4	-	+4
ワンツースリー		上・上・上	8	−2	−1	-	+9
アッパー		中	13	−2	+4	+4	+4
フェイントレフトフックコンビネーション		中・上	13	+1	+1	-	崩れ
イーグルクロウコンビネーション2(1発目止め)		下	17	−18	−5	−5	−5
イーグルクロウ	立ち上がり途中に	中・中	11	−13	+2	−2	ダウン
ソニックファング		中・中	14	−10	ダウン	ダウン	ダウン
ドラゴニックハンマー		中	14	−11	ダウン	+4	ダウン
シーホークアッパー	ダッキング中に	中	19	−10	浮き	浮き	浮き
ホーカー・テンペストコンビネーション	フリッカー構え中に	上・中	12	+3	0	+13	ダウン

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム=1/60秒)。項目はそれぞれ、発生=発生時間、ガード=ガードされたときの硬直差(+で有利、−で不利)、ノーマル=ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ=しゃがみヒット時の硬直差、カウンター=カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。

基本戦術

最速クラスのジャブ始動連係技と、しゃがみ防止を兼ねたアッパー&アッパーストレート( )始動の連係技が近距離戦の主軸となる攻撃。ガード後もこちらが有利なポジションを取れるフェイントレフトフックや、ホーカー・テンペストコンビネーションなどを織り交ぜて、まずは相手にガードを固めさせる。

相手が立ちガードを意識し始めたら、クリンチ(投げ)やイーグルクロウコンビネーション2などの下段攻撃を選択肢に追加。ここで不用意な割り込みや反撃してくるようなら、上段避け性能のある特殊動作や、上中段判定のパンチ攻撃をさばくパリング〜レフトアッパー( )が有効だ。カウンターでよろけを誘発可能なウェービングからのレフトボディー( )や、崩れを誘発するクイックフック( )も狙っていきたい。

ジャブが届かないくらいの中間距離では、反撃技としても優秀なソニックファングと上段避け性能のある浮かせ技シーホークアッパーが主軸となる攻撃。これ以外では、ステップイン入力からのスマッシュ( )やドラゴニックハンマーもオススメ。前者は壁際で効果を発揮する吹き飛ばし攻撃で、ガード後も 入力でフリッカー構えにシフトすれば、反撃を受けない。後者は密着間合いだと反撃を受けるが、ダウン状態へチョッピングライト(フリッカー構え中に)の追い打ちで一気にダメージを奪える。





ガード後に有利となる攻撃の後は、相手の行動に合わせた選択肢を用意しておく。

基本的にガードされてもノーリスクなので、横移動からも積極的に使っていこう。

起き攻め

アンジュレーションに関係なく、相手のダウン状態に追い打ちとしてヒットする中段技、チョッピングライトがメインに狙っていく攻撃。これに裏の選択として、下段判定のカッティングフック( )を組み合わせて使っていく。

また、これ以外では起き上がり動作中のみヒットさせられるイーグルクロウコンビネーション2や、ソニックファングも選択肢として悪くない。前者はアンジュレーションの高低差があれば、ダウン状態でもヒットする上、2発目まで連続ヒットさせられるのでダメージ効率も割と高い。



うつ伏せに相手をたたき付ける攻撃の[illegible]後は、安定した追い打ちとなる。

新着コンボ

3種類ある浮かせ技別に、それぞれの基本となる安定空中コンボを紹介！　よろけや崩れを誘発する攻撃ヒット後は、技ごとにコンボ内容が変わるので研究するべし。

①シーホークアッパー(ダッキング中に)→ライトアッパー( )→ワンツースリー〜フリッカー構え( )→ブリストルランサー(フリッカー構え中に)

②ガゼルパンチ(ダッキング中に)カウンターヒット→ワン・ワンツー( )→ソニックファング( )

③ライジングアッパー(立ち上がり途中)しゃがみヒット→フェイントレフトフックコンビネーション〜フリッカー構え( )→スピットファイアコンビネーション(フリッカー構え中に)

ワンポイントクラッシュ VS. スティーブ

上段攻撃を避ける性質の特殊移動や攻撃の多いスティーブ戦では、不用意な上段攻撃は厳禁。割り込めるポイントをしっかりと見極めて、 やシットジャブ(しゃがみ)で連係をつぶしていくこと。また、カッティングフックとソニックファングをくらった[illegible]は受け身を取れるので忘れずに。



余計[illegible]上段攻撃は避けられるので、中・下段攻撃を気持ち多めに使っていくこと。



ダウン後に受け身を取れば、余計なダメージと起き攻めを回避できる。割と重要だぞ。

ゲー事典 **立ち上がり途中技の使い分け**：下段攻撃ガード後の反撃として重宝する立ち上がり途中の中段攻撃だが、基本となるのは発生の早いイーグルクロウ。ただし、ガードで攻撃モーションが止まる技をガードしたら、ライジングアッパーから空中コンボを狙うチャンス！　ちなみに下段さばき後は、ソニックファングが確定でヒット。状況に応じて使い分けていこう。

クレイグ・マードック
Craig Marduk



抜けが非常に難しいタックルや、さばけないローキックなど、徐々に強い要素が見えてきたマードック。使用率1%台は脱出だ!!

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
リードジャブ		上	10	+2	+5	-	+5
ワンツーパンチ		上·上	10	−1	+5	-	+5
スイングアッパー		中	16	−12	浮き	浮き	浮き
ボディーブロー		中	15	0	+6	+6	+6
ショートアッパー	立ち上がり途中に	中	11	−3	+7	+7	+7
エルボースティング		上	11	−1	ダウン	-	ダウン
パワーナックル		中	17	−4	+6	+6	+6
ローリングバックナックル		中	22	−3	+7	+7	崩れ
アイアンタックル		中	38	+4	ダウン	ダウン	ダウン
ナットスタンプ		中	31	0	+1	+18(最大)	ダウン

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム=1/60秒)。項目はそれぞれ、発生=発生時間、ガード=ガードされたときの硬直差(+で有利、−で不利)、ノーマル=ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ=しゃがみヒット時の硬直差、カウンター=カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。

基本戦術

狙いである投げやスピアタックル(以下タックル)も、相手が手を出してくる以上は簡単につぶされてしまう。いかに相手を固まらせるかが重要になるマードックの戦術。

まずはリーチが長く判定の強いワンツーパンチや、上段攻撃をしゃがんでかわしてからのショートアッパーを起点にイニシアチブを取る。有利な状況での基本はボディーブロー。相手に立ちガードを意識させるために多めに使っていこう。スイングアッパーは強力な浮かせ技だが、スキがあるので多用は禁物だ。

立ちガードで固まり始めた相手は、下段さばきされないニースライサー(or)で崩す。発生も早く、[illegible]の構えや座りをつぶすのにも重宝するぞ。そしてさらにガードを固めた相手に狙うのが、パワーナックルやローリングバックナックルなどの一見大振りだが実はほとんどスキの無い中段技。これらの技をガードされた後は、相手がことごとく手を出してきやすいので、上中段キャッチ( )や下段避け性能のあるショルダーインパクト( )を狙っていこう。

これらの技を駆使して相手が手を出さなくなってきたら、完全にマードックペースだ。

そして問題の抜けられやすいスピアタックルだが、攻撃判定が20フレーム目からと30フレーム目からの2種類存在することが分かった。しかも、後者は抜けの猶予フレームが2フレームしかないぞ!!



上手く[illegible]離れた距離からスピアタックルを狙っていこう。



モーションの異なるタックルとなる。相手を吹っ飛ばした後などに狙おう。

起き攻め

相手の起き上がり方を問わず、タックルを重ねるのが基本。例えば、シットブレイクキック(しゃがみ状態から)クリーンヒット後に再度シットブレイクキックを出すと、相手を軽く浮かせることができる。受け身を取らなければ延々と入るので、それを嫌って相手が受け身を取るようになったらタックルを重ねよう。また、アトミックバスター( )→クロスストレート→アリゲーター後の横転受け身にもタックルが重なる。それ以外の受け身にはクラウチングキャンセルからのシットブレイクキックが有効だ。



受け身を取らない相手にはひたすら入る。取るようになったら即タックルだ。

新着コンボ

①のハイキックとサルコンパンチの間には、リードジャブを2回まで挟むことができる。③はマードック同士の対決で実現するコンボだ。

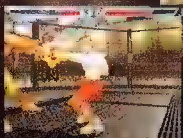
①ハイキック( )カウンターヒット→サルコンパンチ( )
②ローリングバックナックル( )カウンターヒット→ヒールバズーカ( )
③<マードック限定> ローリングバックナックル( )カウンターヒット→クラウチングスタイル～ヘルスタップ(～)→ワンツーエルボースティング( )
④ポジションチェンジ(相手に接近して or)壁と平行な状態で壁ヒット→エルボースティング( )壁ヒット→ヒールバズーカ( )

ワンポイントクラッシュ VS. マードック

ショルダーインパクト(ガード側15フレーム有利)やスウェーダブルハンマー(ガード側20フレーム有利)等の大技をガードしたとき用に、最大ダメージの反撃技を用意しておこう。また、スピアタックルは空中判定の相手をつかめない。風・鬼神滅裂などはタックルをスカしつつヒットするぞ。



マードックを攻めるときは[illegible]をしないことも大切。[illegible]技をガードされれば[illegible]



各キャラとも痛い反撃をたたき込むことが可能。一気に行動を制限できるぞ。

ゲー事典 マウントパンチ後の投げ:4発目のマウントパンチの腕に依存すると思われていたマウントパンチ後の投げだが、パンチ後に任意のボタンを押すことによって選択できることが分かった。腕ひしぎ逆十字( )はキャラによっては抜けられてしまうので、常にヘッドバット( )を選択しよう。ヘッドバットのほうが技後の相手との距離が近く、起き攻めもしやすいぞ。

対戦攻略 Strike Your Rival!!

Christie Monteiro
クリスティ・モンテイロ



Text：吉まっちょ

エディよりも遥かに強いクリスティ。これといった弱点はなく、長所が目立つばかり。これで負けたらキャラ性能のせいじゃないぞ。

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
ピリバ		中	17	−22	浮き	浮き	浮き
アウ・バチゥド		中	23	−18	−7	−7	−7
ルピエルナ	しゃがみ状態から	中	19	−12	浮き	浮き	浮き
ヘランバゴ		中	20	−6	浮き	浮き	浮き
トロッカ・エ・ピィアオ		下・下	28	−34	ダウン	ダウン	ダウン
ジレイタピンタ	立ち上がり途中に	中	15	−8	+7	+7	ダウン
アカタール・ケイショ	横移動中に	中	23	−1	+4	+5	ダウン
バイシャ・トロッカ	横移動中に	下	21	−2	+4(注)	+4(注)	+4(注)
アグア		下	20	−13	+6	+6	+6
ワンツーパンチ		上・上	10	−4	+4	-	+4

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）。項目はそれぞれ、発生＝発生時間、ガード＝ガードされたときの硬直差（＋で有利、－で不利）、ノーマル＝ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ＝しゃがみヒット時の硬直差、カウンター＝カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。　注……2発ヒット時＋13

基本戦術

今回は壁際の攻防にスポットを当てて、クリスティの基本戦術を紹介していこう。

クリスティはどのステージで闘っても、そのステージの地形に適した闘い方ができるキャラ。しかし、最大の持ち味である空中コンボを決めるとなると移動する距離が長くなるので、基本的には壁受け身を取られない広いステージが闘いやすいだろう。

では、狭いステージではどのように闘っていけばいいのだろうか？　まずアンダーグラウンドなどのように壁に囲まれたステージでは、攻め込んだときに相手の後ろに壁がある状況がほとんど。この状況では攻撃をガードされてもクリスティがノックバックするので、スキの小さい連係で相手を固めていくことが可能だ。常に自分の間合いで闘えるので、簡単に二択を迫っていくことができるぞ。また、予備動作のないアルマーダブラダ～ピリバ（　）を相手の後ろに壁がある状態で使っていけば、ガードされたとき極端に距離が離れる。確定反撃を受けないキャラが相手の場合はかなり出し得な技だ。

壁際におけるポジションチェンジからの攻めは、どのキャラも非常に強力。もちろん、左の写真でも紹介してあるように、クリスティもその例外ではない。壁際でコトヴェラダ（　）をヒットさせた後には、ヘランバゴなどが確定するので、相手の起き上がりに座り状態からの二択をかけることもできるぞ。



中段技のコトヴェラダは、壁際でポジションチェンジ後の二択に役立つ。

ヒット時はさまざまな技が確定するが、ヘランバゴやルピエルナがベスト。

起き攻め

このキャラの最大の長所は、全キャラの中でトップクラスの大ダメージコンボを持っていること。よって、起き攻めの際にもこのことを頭に入れて二択を迫っていくといい。

大方のコンボ始動技は中段攻撃であり、相手にしてみれば当然それをくらいたくないので、立ちガードを意識することが多い。要所要所でこれらの技を使い、序盤や終盤では優秀な下段技を散らしていくのが王道となる。しかし、実際は起き攻めをする機会が少ないので、立ち会いで相手のダメージを奪っていくのがメインとなるだろう。



起き上がりに重ねればつぶされる心配がなく、ノーリスクで二択をかけられる。

新着コンボ

前号とは違った浮かせ技からのコンボ。いずれも難度は低いので、実戦でも十分役に立つものばかりだ。③の初段はライジングトゥーキック（　）でも代用できる。

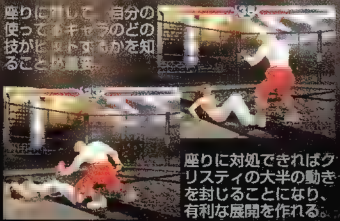
①マカコ・エンベ（　）カウンターヒット→コンビナソ・ファティマ（座り中に　）→コンビナソ・マカコ・エンベ（　）

②トロッカ・エ・アカタール（座り中に　）→リードジャブ（　）→コンビナソ・マカコ・エンベ（　）

③ジレイタピンタ（立ち上がり途中に　）カウンターヒット→スイ・シジュ（　）→コンボジラール～アーウトシュタール（　）

ワンポイントクラッシュ VS. クリスティ

まずは、このキャラの連係を知ることが勝利への近道になる。下段さばきで対処できるところは随所にあるので、そこを対処できないと一方的な展開になってしまうぞ。また、横移動からの攻めも得意なキャラなので、けん制技は控えめに。かわされて攻めるチャンスを与えてしまう場合が多い。



座りに対して、自分の使ってるキャラのどの技がヒットするかを知ることが重要。

座りに対処できればクリスティの大半の動きを封じることになり、有利な展開を作れる。

ゲー事典　クリスティのキャラ相性：相性の良いキャラは、スティーブ、マードック、ヨシミツ。特にスティーブとの相性が良く、座り状態にヒットする技がほとんどないので、簡単に二択を迫ることができる。逆に相性が悪いのは、ポール、ファラン、キング。特にポールの瓦割りと鉄山靠が非常にやっかいで、さまざまな状況からの座りがことごとくつぶされてしまう。



三島一八 Kazuya Mishima

カズヤの最大の見せ場は壁際！ 特にアンダーグラウンドでの強さはまさに驚異の一言。頂点を極めるのも遠くはなさそうだ。

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
最速風神拳	[illegible]	上	11	+2	ダウン	-	浮き
魔神拳	立ち上がり途中に[illegible]	中	16	−18	−3	−3	−3
鬼殺拳（近距離）	[illegible]	中	14	−4	+5	−2	ダウン
鬼殺拳（遠距離）	[illegible]	中	14	−13	+2	−2	+5
六腑凶嗔拳	[illegible]	中・中	16	−10	−10	ダウン	ダウン
[illegible]2発止め	[illegible]	上・上	16	0	+6	-	+6
[illegible]落とし	[illegible]	中	16	+3	+6	+6	ダウン
右[illegible]落とし	[illegible]	中	19	+5	+8	+22	ダウン
腿砕き	[illegible]	下	20	−9	+7	−9	+7
リードジャブ	[illegible]	上	10	+2	+9	-	+9
閃光烈拳2発止め	[illegible]	上・上	10	+1	+8	-	+9

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム＝1/60秒)。項目はそれぞれ、発生＝発生時間、ガード＝ガードされたときの硬直差(＋で有利、−で不利)、ノーマル＝ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ＝しゃがみヒット時の硬直差、カウンター＝カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。

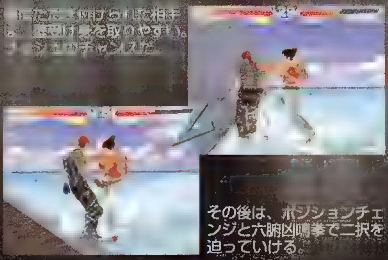
基本戦術

カズヤの攻略が段々と進むに連れ、得意とするステージが見え始めてきた。主にラボラトリーとアンダーグラウンドがそれに当たるのだが、特にアンダーグラウンドのカズヤには、どのキャラも一目置かざるを得ない強さがあったのだ。元々基本的な立ち会いではほかのキャラに引けを取らず、さらに得意なステージがあるのだから、カズヤは上位クラスのキャラであることは間違いないぞ。

では、なぜ前述の二つのステージで強いのか？ それは壁の存在にある。ポジションチェンジで相手を正面から壁にたたき付けると10フレーム有利になるのだが、まずはそこに閃光烈拳が確定。さらにこのとき相手は壁受け身が取れないので、追い打ちまで入れることが可能なのだ。その後もカズヤ側が有利に攻められるので、一度連係にはまれば、大ダメージを見込める。

ここからは、壁際なので2発目を相手に横移動で避けられない六腑凶嗔拳と、投げ抜け時間が3フレームしかないポジションチェンジの二択が有効となるぞ。

壁際では以上のほかに、最速風神拳や心中突き([illegible])なども有効だ。前者は通常ヒット時に相手との距離が離れるが、相手が壁を背にした状態で当てれば、ほとんど距離が離れずに追い打ちすることが可能。また、後者の心中突きは、ヒット後に壁へとたたき付けることで雷神拳([illegible])が確定する。



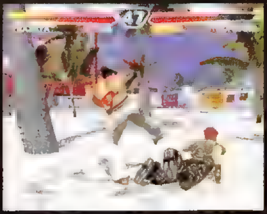
壁にたたき付けられた相手は、壁受け身を取りやすい。[illegible]のチャンスだ。

その後は、ポジションチェンジと六腑凶嗔拳で二択を迫っていける。

起き攻め

壁が絡まない普段の起き攻めでは、中段の心中突き、下段の腿砕きで二択をかけるのが最も無難な攻め方だ。また、ダウン状態のままの相手にヒットする震拳は、タイミング良く出すことでその場起きした相手にもヒットする。

横転を読んだときは、相手が起き上がるのを見てからではなく、ダウンさせてからすぐに腿砕きを出してみよう。スカっても相手の横転が終わる前に動けるので、攻め続けられるぞ。また、後転を読んだときは六腑凶嗔拳がオススメ。初段で拾って、2発目もヒットさせることができる。



相手をダウンさせてからは、大抵の場合腿砕きを出しておけば大丈夫。

ワンポイントクラッシュ VS. カズヤ

勝負どころで狙ってくることが多い魔神拳。この技はくらうと体力を半分近く持っていかれるが、ガードしてしまえばスキだらけ。リードジャブなどの硬直の短い上段攻撃や、通常投げより硬直の短いポジションチェンジなどで魔神拳を誘ってみるのも手だ。1回のガードで勝負を決めよう。



魔神拳ガード時の確定反撃として最大ダメージを取れるものを用意しておこう。



ヒットさせる技はコンボ始動技がベスト。状況により、その後の展開を考えた技でもいい。

新着コンボ

今回紹介するコンボは、簡単で大ダメージを奪えるものばかりだ。③からは忌怨拳を早めに出し、地上で相手にヒットさせたほうがダメージが高いので覚えておこう。

①心中突き([illegible])壁ヒット→雷神拳中段脚([illegible] or [illegible])
②閃烈脚([illegible])カウンターヒット→雷神拳中段脚([illegible] or [illegible])
③螺旋裏拳([illegible])→左前蹴り～リードジャブ([illegible])→リードジャブ([illegible])→風神拳([illegible])

ゲー事典 上の表にあるように、腿砕きを相手のしゃがみ状態にヒットさせると9フレーム不利になる。このことを知らないと相手の反撃をカウンターでくらってしまう恐れがあるので注意しよう。逆に戦術に取り入れると、知らない相手には非常に有効な武器になる。腿砕きをヒットさせて攻めてこない相手はまずいないので、カウンターヒットも狙えるぞ。

ポール・フェニックス Paul Phoenix



厳密には反撃の多い打撃技が主力となるポール。これを惜しまずに使って、相手を壁際へ追い込むのが勝利の方程式だ。

Text・MVP

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
リードジャブ		上	8	+2	+5	-	+5
ボディーブロー		中	13	0	+6	+6	+6
崩拳		中	13	−17	ダウン	ダウン	ダウン
鉄山靠		中	12	−18	ダウン	ダウン	ダウン
瓦割り		中	14	−8	−8	−8	+4
鉞打ち		中	20	+3	0	+10	ダウン
震獄		中	20	−15	ダウン	ダウン	ダウン
裏疾風		上	17	−8	浮き	-	よろけ(回復+6)
万聖龍砲拳		中・上	18	−1	ダウン	ダウン	ダウン
竜王霹靂掌	ヒットorガード時 ヒットorガード時	下・中・中	15	−1	ダウン	ダウン	ダウン

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム=1/60秒)。項目はそれぞれ、発生=発生時間、ガード=ガードされたときの硬直差(+で有利、−で不利)、ノーマル=ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ=しゃがみヒット時の硬直差、カウンター=カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。

基本戦術

派生技には乏しいが、単発技が非常に強力なポール。

遠距離では万聖龍砲拳が頼りだが(右横移動に弱いので注意)、警戒して移動行動を多くする相手には、一気に接近して竜王霹靂掌を狙おう。

これとは対照的に中～近距離では、いきなり接近して投げ、崩拳と竜王霹靂掌を軸とするためのステップインがカギ。この状況を作るため、まずはリードジャブやボディーブローといった小技の後に、相手の割り込み(特に発生の早いリードジャブ)をつぶすことを考えよう。

割り込み対策で有効なのは鉄山靠や裏疾風、震獄といった技。まずは発生から10フレーム目まで上段避け性能がある鉄山靠を基本に据え、相手の技をつぶしていく。これより上段避け性能が優れる裏疾風は、ガードされても大した反撃は受けないので、やや有利な状況からつなぐとうまくいきやすい。震獄は中段攻撃をも避けるので、相手の割り込み技に応じて使っていこう。

ただし、これらはいずれもガードされるとあまり状況がよくないので、バックステップ、浮き草、横移動なども織り交ぜると良い。相手との距離を若干離し、瓦割り(飄瓦も含む)や鉞打ちといった次に連係させやすい技を出すのだ。

いざ接近するときは、まず竜王霹靂掌を軸にし、しゃがみガードが多くなったら崩拳も交ぜていく。竜王霹靂掌はとりあえず2段目までは完璧に出せるようになりたい。



リードジャブの後は派生技がないので割り込まれやすい。こんな相手は……



鉄山靠で吹っ飛ばす。反撃が怖いが、起き攻めや竜王霹靂掌の布石に使おう。

起き攻め

不知火(横移動中に)、瓦割り、スイープキック( )といったダウン状態へ当てる技と、起き上がりの行動を起こした瞬間に当てられる鉞打ちが起き攻めの主役。基本的には不知火がダウン状態の相手への狙い目だが、やや発生が遅い。従って、部位によってはヒットしないが、発生の早い瓦割りを多目にして相手を逃がさないようにしよう。

鉞打ちは発生が遅いが、当てたときのダメージの期待値が高い。ガードされても有利なので、相手が起き上がりを少しでも遅らせるようなら、迷わず使っていきたい。



瓦割りでの嫌らしい起き攻め。低い地……ているならこれ一本でOK。

新着コンボ

①はダメージ44%、②はダメージ28%。①はたたき付けたらすぐに横移動するのがコツ。壁にたたき付けない角度になったら、すぐにシットジャブで浮かせよう。

①崩拳( )壁と至近距離でクリーンヒット→横移動からシットジャブ( )→葉桜崩拳(しゃがみ状態から)

②震月(立ち上がり途中に)→ボディーブロー( )→クロスストレート( )→崩拳( )

ワンポイントクラッシュ VS. ポール

遠距離では万聖龍砲拳などの中段攻撃を警戒すればいい。問題は近距離戦。ここでの竜王霹靂掌は非常に強力なので、接近時はしゃがみガードもある程度意識したい。また、鉄山靠や崩拳といった主力技はガードすればしっかりスキがあるので、リーチが長い技での反撃を狙おう。



接近戦では出… 時の竜王霹靂掌に注目。下段さばきができれば完璧だが難しい。



崩拳と同様、鉄山靠もしっかり反撃可能。リーチの長い技でできるだけ反撃を。

ゲー事典 **崩拳ステップキャンセルについて**:本作での崩拳ステップキャンセルは、 からレバーを下方向へ入れることで可能となっている(難しい)。このコマンドが完成した後にレバーを下方向からニュートラルに戻すと、すぐに立ち状態を作り出すことができるので、崩拳ステップから竜王霹靂掌という強力な連係ができる。

鉄拳4 対戦攻略 Strike Your Rival!!

リン・シャオユウ Ling Xiaoyu



浮かせる機会が多いので、求められるは安定した空中コンボ。ひとまず威力は抜きにして、自分なりに確実なものを見つけよう！

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
[illegible]	[illegible]	上	8	+1	+7	-	+7
[illegible]	[illegible]	上・上	8	0	+6	-	+6
[illegible]～背向け	[illegible]	上・中	8	−2	+9	+9	+9
[illegible]～正面向き	[illegible] (注)	上・中	8	−3	+8	+8	+8
上歩掌拳～背向け	[illegible]	中	14	−1	+10	+10	+10
上歩掌拳～正面向き	[illegible]	中	14	−3	+8	+8	+8
[illegible]	[illegible]	中・中	14	−14	浮き	浮き	浮き
虎尾脚	背向け中に[illegible]	中	14	−16	浮き	浮き	浮き
[illegible]	[illegible]	中・中	14	−5	−2	+3	+5
[illegible]	[illegible]	中・中	15	−10	ダウン	ダウン	ダウン

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）。項目はそれぞれ、発生＝発生時間、ガード＝ガードされたときの硬直差（＋で有利、−で不利）、ノーマル＝ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ＝しゃがみヒット時の硬直差、カウンター＝カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。　注……2発目中にレバーをいずれかに入れる

基本戦術

シャオユウには発生の早い技が多く、接近戦では攻め手に事欠かない。雀連手や雀連砲でラッシュをかけ、相手の反撃に合わせて上段攻撃をくぐる上歩掌拳や括面脚（⇨[ボタン] or ⇩[ボタン]）をヒットさせるという戦い方は健在だ。

しかし、そんなシャオユウにも欠点がある。それは、全体的に攻撃力が低いということ。手数で相手を押すことができても、やはり決定打に欠けてしまうのである。

それを補うために鳳凰の構え（⇩[ボタン]）や背向け（⇦[ボタン]）を織り交ぜ、相手の攻撃をかわし、そこから各種浮かせ技で空中コンボに持っていく必要がある。鳳凰の構えは相手の上段をかわすばかりか、一部の中段攻撃をもかわすことができる特殊動作。ここからは弓歩盤肘（鳳凰の構え中に[ボタン] or ⇩[ボタン]）や鳳凰連腿1発止め（鳳凰の構え中に⇩[ボタン]）などで空中コンボにいける。背向けは右に移動しながら背を向けるので、相手の攻撃全般を避けることが可能。ここからは虎尾脚がメインの浮かせ技となる。



雀連手は使用頻度の高い技のうちの一つ。発生が早く、接近戦で頼りになる。



上歩掌拳は攻撃モーション中に相手の上段攻撃が当たらない性質を持つ。



相手の上・中段攻撃を読んで鳳凰の構えを取ることができれば……



そこから鳳凰連腿1発止めや、弓歩盤肘で空中コンボに持っていけるぞ。

起き攻め

相手の受け身などの起き上がりに対しては、鳳凰の構えで近付くのがオススメ。ここから中段の鳳凰連腿1発止めや左桃領（鳳凰の構え中に[ボタン]）、下段の扇蹴り（鳳凰の構え中に[ボタン]）や前旋掃腿1発止め（鳳凰の構え中に⇨[ボタン]）を使っていくといい。鳳凰連腿はヒットすれば空中コンボに持っていくことができ、ガードされても2発目を出せば反撃を受けない。左桃領や前旋掃腿はガードされても問題なく、ヒット時はそのまま攻めを継続できる。扇蹴りは相手をダウンさせることができるので起き攻めがしやすいぞ。



扇蹴りはダウン中の相手にもヒットするのが強みである。

ワンポイントクラッシュ VS. シャオユウ

立ち合いでは鳳凰の構えにもヒットする中・下段攻撃で発生の早いものを使っていこう。また、シャオユウには強い下段攻撃がないので、対戦時は常に立ちガードが効果的。シャオユウの投げは[ボタン]抜けのものがほとんどなので、立ちガードを読まれて投げられても[ボタン]を押せばほぼ問題ない。



鳳凰の構えに対しては[illegible]有無を[illegible]ローキック[illegible]ローキック[illegible]



[ボタン]抜けの孔雀跳腿はダメージが低く、レバー⇩でダウンを選択できるので怖くないぞ。

新着コンボ

①は旋脚後に右桃領で拾って相手に受け身を取れなくし、里合腿を追い打ちで決めるというもの。②は宙転断空脚を素早く出さないと、蕩肩部分で受け身を取られる。

①旋脚～鳳凰の構え（[illegible]）→右桃領（鳳凰の構え中に[ボタン]）→里合腿（[illegible]）

②弓歩盤肘・騰還（鳳凰の構え中に⇩[ボタン]）→宙転断空脚（[illegible]）→蕩肩～背向け（立ち上がり途中に[ボタン]）→背身撃1発止め（背向け中に[ボタン]）→鶸姑射迅肘（背向け中に[ボタン]）

ゲー秘典 **背向け状態からの逃げ回身横移動**．シャオユウの背向け状態～逃げ回身横移動は少しコマンドが特殊になり、従来のコマンドでは出てくれない。具体的には、「背向け中に⇦を入れ、⇨に入れてから3～7フレーム中に[ボタン]」というコマンドになっている。失敗すると回身横移動・奥に化けてしまうが、慣れてしまえば簡単に出せるようになるだろう。

対戦攻略 Strike Your Rival!!

Hwoarang ファラン



Text:ハメコ。

今回はフラミンゴレフトロー&ライトハイを主軸とした強力な二択の起点となる、フラミンゴ移行技について深く解説していこう。

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
ワンツー(ライトジャブ)フラミンゴ		上・上・特殊動作	10	+4	+12	-	+13
セットアップ〜レフトフラミンゴ	右構え中に	上	14	+12	+23	-	+23
右掛け蹴り〜ライトフラミンゴ		上	17	+7	+20	-	+8
ライトサイドキック〜ライトフラミンゴ	右構え中に	中	13	+7	+17	+18	+17
フラミンゴレフトロー&ライトハイ	レフトフラミンゴ中に	下・上	14	+7	+17	-	+17
レフト(ライト)ジャブ	レフト(ライト)フラミンゴ中に	上	13	+5	+7(+9)	-	+7(+9)
ライト(レフト)バックブロー	レフトフラミンゴ中に	中	18	-4	+7	+7	+7
フラミンゴライトヒール	ライトフラミンゴ中に	中	17	+2	ダウン	ダウン	ダウン
ライトヒールランス	レフトフラミンゴ中に	中	16	-14	浮き	浮き	浮き
レフトヒールランス	ライトフラミンゴ中に	中	18	-11	浮き	浮き	浮き
クイックレフト(ライト)キックコンボ	レフト(ライト)フラミンゴ中に	上・上	8	-3	+8	-	+8

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム=1/60秒)。項目はそれぞれ、発生=発生時間、ガード=ガードされたときの硬直差(+で有利、−で不利)、ノーマル=ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ=しゃがみヒット時の硬直差、カウンター=カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。

基本戦術

ファランの基本戦術となるフラミンゴからの二択攻撃を効率よく仕掛けるために、汎用性の高いフラミンゴ移行技のフレーム優劣を知っておくといいだろう。特に、どの連係が相手の打撃で割り込まれないかが重要だ。では、そういった「強い連係」をいくつか紹介することにしよう。

まずは、ワンツーレフトフラミンゴがヒットしてからのフラミンゴレフトロー&ライトハイ(以下レフトロー&ライトハイ)。ワンツーパンチが確定する場面から二択をしかけるというわけだ。

セットアップはガードさえさせれば、その後二択を迫ることが可能。右構えからの上段ということでバレやすいが、うまくガードさせていきたい。

レフトロー&ライトハイや、右掛け蹴りヒットからはライトヒールが強い。しかし、対となる下段が弱いので、割り込み覚悟でフラミンゴチェンジからのレフトロー&ライトハイを取り入れよう。ただし、右掛け蹴りがガードされた後のライトヒールは、発生8フレームの技で割り込まれてしまう。この場合にはライトジャブを出さざるを得ない。

右構えからのライトサイドキック〜ライトフラミンゴは、発生13フレームの中段攻撃にも関わらず、ガードさせると右掛け蹴りガード後とほぼ同じ状況になる。さらに、カウンターヒットからは最速で出したレフトヒールランスやライトヒールが連続ヒット。右構えからの主力技といえよう。



ライトサイドキック〜ライトフラミンゴがカウンターヒットすれば――



レフトヒールランスなどが連続に。この技でカウンターを取る連係を考えよう。

起き攻め

ここでは上りアンジュレーション(自分が下側)が絡んだ場合の起き攻めを紹介する。

まず、どんなキャラに対しても、ダウンしているところに回転踵落としがヒット。ダメージが高いのでオススメだ。

また、ある程度の角度があれば、ダウン中の相手に踵落とし1発目がヒットするようになる。この場合は踵落としを出し切り、その後すぐにしゃがんで再度踵落としが有効。相手がその場起きしようとすると再びヒットする。特に傾斜が近い場合は、後転〜受け身を取らないと回避できないという強力な起き攻めだ。



[illegible]

新着コンボ

ワンツーフラミンゴ系のおかげでコンボバリエーションは豊富だが、いかんせん実用的なものが少ない。というわけで、見た目重視のコンボを紹介。

①レフトヒールランス(ライトフラミンゴ中に)→クイック構えチェンジ(右構え中に)→ライトジャブレフトフラミンゴ()→レフトジャブ(レフトフラミンゴ中に)→ワンツーレフトフラミンゴ()→フラミンゴライトソバット(レフトフラミンゴ中に)

②プラズマブレード(右構え中に⇨)→左半月蹴り(右構え中に⇦)→カットロー&クイックラウンドキック(⇧)

ワンポイントクラッシュ VS. ファラン

「レフトフラミンゴを見たらしゃがむ」という行動を増やそう。こうすることで中段攻撃を誘い、ガードして攻めに転じるというわけだ。特にヒールランスにはしっかり確定反撃を入れたい。また、レフトロー&ライトハイの1発目をガードした場合も、早く右中段蹴りに注意して反撃しよう。



レフトロー&ライトハイをガードすることができても、まだ気を抜いてはいけない。



魔神拳などの遅い技で反撃すると、逆に右中段蹴りでカウンターをもらうことも。

ゲー事典 **フラミンゴ移行技を使った地上コンボ**：①ライトジャブレフト(ライト)フラミンゴカウンターヒット→レフト(ライト)ジャブorクイックレフト(ライト)キックコンボ ②レフトロー&ライトハイ2発目カウンターヒット→レフトヒールランス ③クイックレフト(ライト)キックコンボ2発目カウンターヒット→クイックレフト(ライト)キックコンボ

対戦攻略 Strike Your Rival!!

マーシャル・ロウ Marshall Law



手数による押し、大技、フェイント、さばきと多彩な攻めの要素を持つロウ。チャージドラゴンがその可能性をさらに広げる！

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
ワンツーパンチ	[illegible]	上・上	8	0	+6	-	+6
ドラゴンラッシュ1発止め	[illegible]	中	16	−7	+4	+4	+4
ドラゴンナックルコンボ	[illegible]	上・中・上	12	−10	+6	-	+6
ドラゴンハンマー	[illegible]	中	20	−1	ダウン	ダウン	バウンド
ドラゴンアッパーカット	立ち上がり途中に[illegible]	中	17	−14	浮き	浮き	浮き
付録	[illegible]	中	20	−18	ダウン	ダウン	ダウン
ドラゴンサマー	[illegible]	上・中	11	+1	ダウン	ダウン	ダウン
ドラゴンスラッシュ	[illegible]	中	20	+10	ダウン	ダウン	ダウン
ドラゴンテイル	[illegible]	下	24	−40	ダウン	ダウン	ダウン
フェイントロー	[illegible]	下	18	−18	−7	−7	+1

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム＝1/60秒)。項目はそれぞれ、発生＝発生時間、ガード＝ガードされたときの硬直差(＋で有利、−で不利)、ノーマル＝ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ＝しゃがみヒット時の硬直差、カウンター＝カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。

基本戦術

左連拳やワンツーパンチ、ステップインアッパー([illegible])などスキの小さい技で動きを止め、手数の多い相手には[illegible]ットストレートレフトサマー([illegible])でのカウンターやさばき、動きを止めた相手には投げやドラゴンテイル、ライジングトゥーキック([illegible])などを狙っていくのがロウの大まかな方針。

本作のロウを特徴付けるのがチャージドラゴン。この技には主に二つの狙いがある。

まず、シフトからのチャージドラゴンによる上・中段さばき性能の活用。チャージドラゴン2〜チャージドラゴン([illegible])も同様なので、キック技からのシフトでもさばくことができる。もう一つ、入力は難しいが、円滑に技をつなぐために使うことがある。[illegible]ック技からチャージドラゴン2にシフトし、[illegible]にチャージドラゴン2〜チャージドラゴンを使うと、一部の技[illegible]りとキャンセルして通常よりも早いタイミングで出せる。

[illegible]、例えばドラゴンスマッシュ(立ち上がり途中に[illegible])や、サイドキック(立ち上がり途中に[illegible])からチャージ[illegible]が連続ヒット。サイドキック→ドラゴンキック[illegible]([illegible])は、サイドキックをガードされた場合にしゃがんでかわされることがない。

また、上・中段さばき成功時も同様に素早くシフトすれば、チャージフロー、チャージクロウにつなげることができる(チャージクロウはシビア)。





チャージドラゴン2より早いタイミングで出る。地上判定のキック全般に応用可。

起き攻め

相手が寝たままならスライディング(しゃがみ状態から[illegible])、起き上がろうとするならドラゴンテイルが有効。また、立ち状態からはエルボードラゴンウィップ([illegible])やフェイントローがダウン攻撃に使える。フェイントローはリーチが長いものの、ダメージが低いので、確実に相手の体力を奪いたいときに。

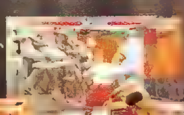
ドラゴンテイルヒット後は相手の起き上がりキックを何らかの技でつぶせば背後ヒットする。ステップインアッパーなどスキの小さい技で誘い、各種サマーのカウンターヒットを狙っていきたい。



ダメージ&硬直はともかく、ダウン攻撃としては高性能なフェイントロー。

ワンポイントクラッシュ VS. ロウ

ドラゴンアッパーカットやドラゴンテイルは、ガード後のスキが大きいのでしっかり反撃しよう。ドラゴンサマーも1発目と2発目の間にリードジャブなどで割り込める。また、ドラゴンサマー以外のサマーソルトは軒並みスキが大きいことも覚えておこう。投げはドラゴンニー(近け[illegible])に注意。



ドラゴンテイルガード後の反撃が早過ぎると、技によっては空振りすることがある。



投げ技はドラゴンニーをまず警戒しよう。ダメージだけでなく、相手を運ぶ距離も長い。

新着コンボ

ドラゴンラッシュは前作までよりも拾いにくくなっている。安定度重視ならダブルサマーソルトキックが手堅い。コンボ補正の関係もあり、ダメージも高いのだ。

①ライジングトゥーキック([illegible])→スピンキックコンボ〜チャージドラゴン2([illegible])→チャージドラゴン2〜チャージドラゴン([illegible])→チャージドラゴンキャノン(チャージドラゴン中に[illegible])

②ドラゴンアッパーカット(立ち上がり途中に[illegible])→ステップインアッパー([illegible])→ドラゴンラッシュ〜チャージドラゴン2([illegible])→チャージドラゴン2〜チャージドラゴン([illegible])→チャージドラゴンキャノン(チャージドラゴン中に[illegible])

③ドラゴンニー(相手に接近して[illegible])→ジャンプトゥーキック(ジャンプ中[illegible])→左連拳〜ドラゴンナックルコンボ([illegible])

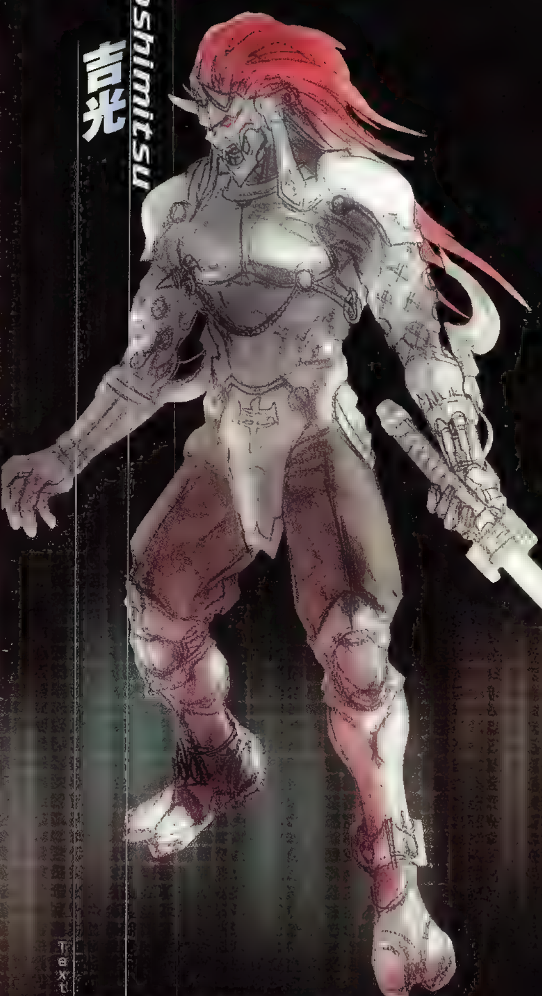
ゲー事典 シフト可能なキック技から2回シフトして戻りモーションをキャンセルする際にはコツがある。まず、1回目のシフトを早めに行なうのがポイント。技が当たる前に入力を完成させておく。成功すると、これだけで技の戻りが早くなるのだ。続いて特定のタイミングでチャージドラゴン2〜チャージドラゴンを入力。その後素早くボタンを押して技を出そう。

対戦攻略 Strike Your Rival!!

吉光 Yoshimitsu

目下苦戦を強いられている宇宙忍者。しかし、確定反撃技は豊富。フレーム表を参考にして徹底し、ダメージ源を確保しよう。

Text・ボスチキン



主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
リードジャブ	[illegible]	上	8	+2	+7	-	+7
ステップインアッパー	[illegible]	中	16	−4	浮き	よろけ	浮き
三散華2発止め	[illegible]	上・上	12	−5	−3	-	−3
ミドルキック	[illegible]	中	12	−7	+4	+4	+4
[illegible]	[illegible]	中	14	−14	浮き	浮き	浮き
吹雪	[illegible]	中	7	−17	ダウン	ダウン	ダウン
[illegible]	横移動中に[illegible]	中	24	−12	+2	+2	浮き
伽藍	無想中に[illegible]	特中	33	+7	浮き	浮き	浮き
スイープキック	[illegible]	下	18	−17	−3	−3	−3
卍裏拳・壱	[illegible]	上	17	−13	+17	-	+17

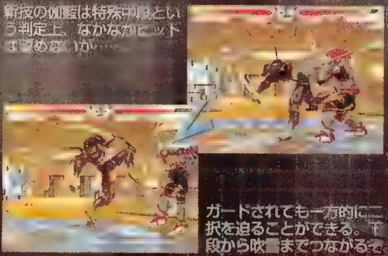
※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム=1/60秒)。項目はそれぞれ、発生=発生時間、ガード=ガードされたときの硬直差(+で有利、−で不利)、ノーマル=ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ=しゃがみヒット時の硬直差、カウンター=カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。

基本戦術

前作までの細かい連係で相手を固める戦法は、本作では固まった相手を崩す手段に欠けるためあまり有効ではない。むしろ上段攻撃を読んでの霧(⇦[illegible]後ボタンどれか押す)や、吹雪による連係への割り込み、下段攻撃をさばいた or ガードした後の[illegible]、[illegible]に回った行動が目立つヨシミツ。必然的に多くなるであろう二択を迫られる場面では、発生が早く(5フレーム)、[illegible]定の強い吉光ブレード([illegible])が役に立つ。相手が二択のメインに据えてくる強力な技をコピーするチャンスでもある。

中間距離で合掌やミドルキックを使い、付かず離れず闘う戦法も有効だが、合掌に対して確定反撃を持っているキャラには要注意だ。相手が攻めてこない場合は、卍あぐら(⬇[illegible])や夢想([illegible])で体力を回復しつつ攻撃を誘う。卍あぐらに不用意に近付く相手には千覚腕車(卍あぐら中に[illegible])がヒットしやすく、千覚腕車に対処しようとする相手には千覚草薙砲(卍あぐら中に[illegible])で大ダメージが見込める。夢想をすぐに[illegible]でキャンセルし、相手の技をスカすのも有効だ。

こちらから攻めるときには伽藍が有効。ガードされても有利なので、その後はシットスピンナックル(背向け中⇩[illegible])とリバースライトジャブナックル(背向け中⇦[illegible])で二択を迫ろう。前者ヒット後には吹雪が連続技になるぞ。また、⇩と[illegible]の同時入力で出るスイープキックも相手のガードを揺さぶるのに役立つ。



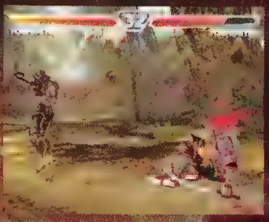
新技の伽藍は特殊中段という判定上、なかなかヒットは望めないが……

ガードされても一方的に二択を迫ることができる。下段から吹雪までつながるぞ。

起き攻め

受け身、その場起きには旋風剣や華厳などのガード不能技、寝っぱなしにはダウン攻撃というセオリーは本作でも変わらない。ダウン攻撃は小ジャンプ中⇩[illegible]などの従来の攻めに加えて、強力な新連係卍車〜地雷刃を使おう。相手が高い位置でダウンしている場合は忍法卍変が連続ヒットし、倒木蹴までつながるぞ。

卍あぐらや夢想から派生技のバリエーションが増えて強力になったため、一旦構えてしまえば相手も簡単に手が出せないはず。よって、相手のダウン中に特殊動作へ移行し、体力回復を図るのも面白い。



こまめに回復していけば、最終的には[illegible]

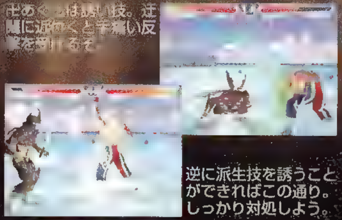
新着コンボ

卍裏拳・壱からのコンボは本作でも健在。魔神拳ガード後などに確実に決めれば、勝率が大幅にアップするぞ。

①卍裏拳・壱(⇨[illegible])→忍法卍葛1発止め(⇦[illegible])→忍法風塵(相手の背後に接近して[illegible])
②<相手の背後から>伽藍(無想中に[illegible])→振り向き([illegible])→三散華([illegible])
③ポジションチェンジ(相手に接近して[illegible]or[illegible]➡or[illegible]⬆or[illegible]⬇)壁ヒット→吹雪([illegible]➡[illegible])→バレリーナハイキック([illegible])

ワンポイントクラッシュ VS. ヨシミツ

卍あぐらや夢想からの派生技が豊富だといっても、落ち着いて見ればすべて対処できる。体力を回復されているからといって迂闊につぶしにいくのはヨシミツの思うつぼなので、近付くふりなどのフェイントがほしい。また、千覚草薙砲をガードしたときなどは、最大の反撃技をたたき込もう。



卍あぐらは誘い技。迂闊に近付くと手痛い反撃を受けるぞ。

逆に派生技を誘うことができればこの通り。しっかり対処しよう。

ゲー事典 タイムアップ時の自由に動ける時間にも、吉光ブレードで相手の技をコピーすることができる。ブレードもしっかり赤くなり、その時間内だけはコピーした技を出すことが可能だ。しかし、ラウンド中にコピーした技と違い、次のラウンドに持ち越すことはできない。なお、ラウンド中にコピーした技をタイムアップ時に使用した場合は、しっかり使ってしまう。

キング King



主力技が弱体化したキング。『鉄拳TT』のときと同じような接近戦では、もはや勝機は見えてこない。使う技を厳選せよ！

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
掌底	[illegible]	上	9	+1	+7	－	+7
掌底	[illegible]	上	10	+1	+7	－	+7
掌底	[illegible]	上・上	9	0	+6	－	+6
ライトストレート→レフトアッパー	[illegible]	上・中	10	0	+6	－	+6
シットジャブ（立ち状態から）	[illegible]	特中	8	−2（注1）	−1	+9	+9
レフトストレート＆ライトアッパー	[illegible]orしゃがみ状態から[illegible]	特中・中	8	−11	0	0	0
エルボーフック	[illegible]	中・中	14	−10以下（注2）	+1以上（注2）	+1以上（注2）	ダウン
ブルータルサイクロン	[illegible]	中・中	18	−13	ダウン	ダウン	ダウン
ライジングトゥーキック	[illegible]	中	15	−12	浮き	浮き	浮き
かち上げエルボー	立ち上がり途中に[illegible]	中	18	−7	浮き	浮き	崩れ

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）。項目はそれぞれ、発生＝発生時間、ガード＝ガードされたときの硬直差（＋で有利、−で不利）、ノーマル＝ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ＝しゃがみヒット時の硬直差、カウンター＝カウンターヒット時の硬直差。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。　注1……しゃがみガード時−9　注2……ディレイ幅による

基本戦術

掌底（[illegible]）の発生が早くなったものの、レフトストレート＆ライトアッパーやエルボーフックが反撃を受けるようになってしまったキング。近距離で気軽に出していける技が少なくなってしまったため、接近戦が少々手厳しい。

発生が遅く＆リーチの長い技の多いキングが得意とするのは、むしろ中～遠距離戦。相手の攻撃をうまくかわしてブルータルサイクロンなどの威力の高い技をたたき込む[illegible]タイルのほうが向いているのである。よって、受け（守り）のテクニックが非常に重要となってくるぞ。

また中間距離では、特殊ステップ（[illegible]）を使って離れた間合いから一気に近付き、中段と投げの二択を迫るのも強力。中段の要はかち上げエルボー（[illegible]で出す）。投げを使うときには抜けが両パンチで、発生も早いため、抜けられにくいシャイニングウィザード（→→→[illegible]）がオススメ。壁を背にしているならジャイアントスイング（→←[illegible]）も強力だ。





レフトストレート→ライトアッパーをガードされたときに距離が離れないので、閃光烈拳などで反撃を受けるようになってしまった。か、かなり痛い……。





ブルータルサイクロンでうまく相手を壁にたたき付けることができれば[illegible]追い打ちにショルダータックル（→[illegible]）が入る。簡単かつ高威力だ。

起き攻め

空中コンボ後などの相手の起き上がりに対しては、まず近くへ寄ってしゃがむのがオススメ。そこからロックボトム（しゃがみ状態から[illegible]）と通常投げとかち上げエルボーの三択を迫っていく。立っている相手には威力が高いロックボトム（抜け[illegible]）、ロックボトムを抜けてくる相手には通常投げ、しゃがんで回避しようとした相手にはガードされても反撃を受けないかち上げエルボー、といった具合だ。また、相手の起き上がる位置が遠いときには、ダッシュで近付いてからのシャイニングウィザードが有効だ。



しゃがみ状態から通常投げを出すときは、レバーをニュートラルにしよう。

新着コンボ

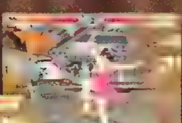
①はジャガーストレートをかなり素早く出さなければ成立せず、難ムズ。②はかなり場所が限定されてしまうが、見た目が豪快で、決まったときのダメージは絶大。

①ライジングトゥーキック（[illegible]）orかち上げエルボー（立ち上がり途中に[illegible]）→ジャガーストレート（[illegible]）→シットジャブ（[illegible]）→アリキック＆スピニングスマッシュ（[illegible]or[illegible]）

②<アンダーグラウンドの段差上にいる相手限定>ブルータルサイクロン（[illegible]）壁ヒット→レッグラリアート（横移動中に[illegible]）

ワンポイントクラッシュ VS. キング

キングは割り込みに初段の発生が早いレフトストレート→ライトアッパーを使う場合が多い。この技を読んだときは、1発目に下段さばきを合わせて、反撃をたたき込もう。また、シャオユウやクリスティを使っているならば、鳳凰の構えや寝りなどをつぶされる技が少ないため、かなり有効だぞ。



レフトストレート→ライトアッパーをさばけば、反撃でかなりのダメージが見込める。



鳳凰の構えや横移動に強い技の少ないキングにとって、シャオユウはまさに天敵。

ゲー事典 エルボーフックについて：エルボーフック2発目の入力は1発目ヒットorガードから11フレーム間受け付けているのだが、2発目を遅らせるほど硬直が短くなる。ただし、連続ヒットするのは6フレーム目までであることに注意。また、連続ヒットするディレイ範囲ギリギリで技を出せば、キング側のガード硬直は−5。よって、常にディレイをかけたほうがいいぞ。



まだ闘いは始まったばかり……
最強チームはどれだ!?

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

カプコン2D格闘の集大成！！

もしも「スト2」と「KOF」のスペシャリスト同士が対決したら、どちらが強いのか？　本作のグルーヴセレクトは、ただの格闘ゲームという枠組みを超え、いわば異種格闘技戦の意味合いを持っている。個々の信仰をも問われるこのシステムで、キミはどう闘う？

今月は、チーム編成のコツから各キャラの戦術までを徹底攻略！　新キャラについては半分のみの攻略となるが、残りは次号に掲載されるので、そちらもお楽しみに！

※[illegible]
また、文中の Ⓒ▶ はキャンセルしてのつなぎを表しています
※ CAPCOM VS. SNK [illegible] 2001」は[illegible]
※「SNK」は、(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。

Text：善之字元帥

チーム編成講座①

レシオによる性能差

レシオによって攻撃力や体力に差が出る……誰もが知っていることだけど、実際にはどれくらい差があるのだろうか。そのデータを完全公開！

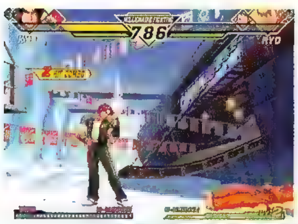
本作では、たとえ同じメンバーで組まれたチームでも、それぞれに振り分けるレシオによって、その特徴はがらりと変わってしまう。まずはデータ①〜④を参照し、レシオによるキャラ性能の変化を理解していただきたい。

中でも重要なデータは、④の総体力（防御力）だ。表を見てもらえば分かるように、最強クラスと最弱クラスの較差は、同レシオですら約18％ある。仮に豪鬼をレシオ1で運用したと考えると、その総体力は10240。この数値は、ちょっとした事故でも一瞬でやられてしまう可能性を示唆している。むろん、防御力の低さは「強さ」の裏返しでもあるわけだが、これらのキャラに本来の強さを発揮させたいなら、なるべくレシオ2以上で運用すべきだろう。

また、地味ながら重要なのが、ラウンド終了時の体力回復だ。このシステムは、残り時間が多いほど多くの体力が回復する仕組みになっているため、相手を「秒殺」できるキャラ（京など）に有利に働く。これは逆にいえば、本来じっくり闘うタイプのガイルやギースなどは、回復の恩恵を受けにくいということである。チーム内にラッシュ力のあるキャラがいる場合はそちらにレシオを回し、じっくりタイプのキャラは低レシオで運用したほうがいいかもしれない。



もともと体力の少ない豪鬼やモリガンなどをレシオ1で運用するのは少々怖いかも？



ラッシュ力のある京などを高レシオで運用すれば、体力回復の面でも期待が持てる。

データ①　ラウンド終了時の体力回復量

ラウンド終了時の体力回復量は、そのラウンドの残りタイムに応じて決定される。計算方法は下の通りだが、「残りタイム」とは画面上部に表示されているタイマーの上2桁であることに注意。例えば、残り916カウントで勝利した場合、(91÷10＋1)×300＝3030となる。これは、リュウなど標準タイプの総体力の約21％。頑張ればかなりの体力が回復するのだ。

$$回復量 = \left(\frac{残りタイム}{10} + 1\right) \times 300$$

データ④　キャラクターごとの総体力

本作における体力ゲージ減少量の較差は、総体力の違いによるものである。下の表はレシオ2のときのものだが、キャラによって8段階の差があることに注意。むろん、体力が多い＝強い、と単純にいい切ることはできないが、一つの目安にはなるだろう。全体的に、空中戦に強いキャラは体力が少なめなのか？

各キャラクターの総体力　※すべてレシオ2の場合

15600	ザンギエフ、チャン、ライデン
15200	ギース、ルガール
14800	E.本田、ブランカ、サガット、バイソン、ダン、藤堂竜白、山崎
14400	イーグル、リュウ、ケン、ガイル、ベガ、ロック、京、テリー、リョウ、キム、ジョー
14000	マキ、ロレント、春麗、ダルシム、響、覇王丸、庵
13600	恭介、バルログ、さくら、キャミィ、アテナ、舞、バイス、紅丸、ユリ、キング、ナコルル
13200	ユン、モリガン
12800	豪鬼

データ②　レシオによる攻撃力の補正率

一般に驚異的な破壊力を持つといわれるレシオ4。その攻撃力は、レシオ1と比較すれば歴然である。なお、レシオ4同士の対戦時のみ、攻撃力は80％に補正されている。

例）リュウの真・昇龍拳はこんなに変わる!!



※レシオ2リュウ相手のダメージ

レシオ1	82%
レシオ2	100%
レシオ3	117%
レシオ4	130%

データ③　レシオによる総体力の補正率

総体力（防御力）の補正率は攻撃力と異なる点に注意。レシオ1はよりもろく、レシオ4はより打たれ強くなっている。レシオ4のザンギエフなどは恐怖の存在になるかも……。

例）レシオ2ケンの疾風迅雷脚をくらうと……



※自キャラはリュウ

レシオ1	80%
レシオ2	100%
レシオ3	117%
レシオ4	140%

全国大会開催決定！　予選は10月〜12月、決勝は来年1月13日、東京・竹芝ニューピアホールだ！　詳細は9月中旬よりhttp://www.capcom.co.jp/にて公開予定



詳しくはP28にて。



CとNは初心者にも比較的扱いやすい。ほかのグルーヴは慣れてきてからでも遅くない。

全部で6種類もあるグルーヴは、本作の目玉システムといっても過言ではない。それぞれのグルーヴには、キャラによって向き不向きがあるので、自分のチームに適したものを選択したいところだ。
　ただし初心者の場合、最初のうちは汎用性の高いCグルーヴかNグルーヴを選んでみるのがオススメ。どちらもゲージをたくさんストックできるし、防御系システム（ガードキャンセルや回り込み）も備えているので、本作のゲーム性を理解するのにピッタリだ。逆にAグルーヴやPグルーヴなどは、特殊な技術が要求されるので、最初のうちは選ばないほうがいいだろう。

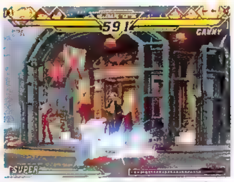
チーム編成講座②

適切なグルーヴはどれか？

チームに合わせてグルーヴを選ぶのか、あるいはグルーヴに合ったチームを編成するのか。いずれにせよ「相性」の問題を避けては通れない。

P-GROOVE

非常に強力な防御手段と思われがちなブロッキングだが、レバーを➡や⬇にコツンと入れる関係上、必殺技にレバーのタメが必要となるガイルやバルログなどとは相性が悪い。また、ブロッキング成功時の反撃に使える、出の早い通常技からつながる連続技を持たないキャラも不向き（単発のスーパーコンボをブロッキングから直に決めるのは難しいため）。実は意外に融通の効かないグルーヴなのだ。

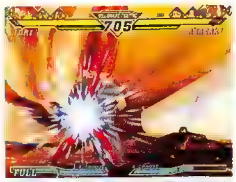


スーパーコンボがLv3しか使えないのも、ある意味弱点である

サブシステム
- ステップ
- 小ジャンプ
- 時間差起き上がり

A-GROOVE

最も研究が必要なグルーヴ。オリジナルコンボで大きなダメージを稼げるようになるまでは、かなり厳しい闘いを強いられるだろう。……とはいうものの、これまでのオリジナルコンボ系システムを搭載したカプコンの対戦格闘ゲームで、最終的に最強の座を手にしたのは、必ずといっていいほどそれを使いこなした者だった。いつかパワーバランスが逆転するその日を信じて、修練を積んでみよう。

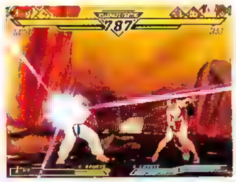


今回のオリジナルコンボはまだ未知数。その可能性にかけてみる？

サブシステム
- ステップ
- 回り込み
- ガードキャンセル攻撃
- ダウン回避

C-GROOVE

攻守のバランスがとれたグルーヴだが、最大の長所はゲージのためやすさ。効率よくためていけば、1ラウンド中にLv3スーパーコンボを2回使うことも十分に可能なので、ダメージ源をスーパーコンボに依存しているキャラ（チーム）に最適だ。
　また、ガードキャンセル攻撃のゲージ消費量が最も少ないのもポイント。無敵技を持たないロレントなどは、この点に救われることも少なくないだろう。

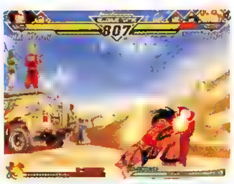


スーパーコンボの使いやすさはピカイチ。ゲージの効率で勝負だ！

サブシステム
- ステップ
- 空中ガード
- 回り込み
- ガードキャンセル攻撃
- 時間差起き上がり

K-GROOVE

ジャストディフェンスは、成功しても反撃できるとは限らないのが難しいところ。むしろ注目したいのは、ゲージMAX時の攻撃力増加（通常技は＋35%、必殺技は＋30%、スーパーコンボは＋10%）&防御力増加（ダメージ－12.5%）。このグルーヴを選択するなら、レシオの高いキャラを加えてプレッシャーを与えるべきか。なお、当然だがスーパーコンボをこまめに使いたいキャラには不向き。

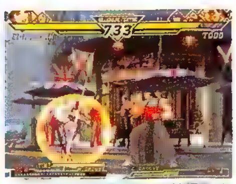


高いレシオでこそ価値があるグルーヴ。いっそのことレシオ4か？

サブシステム
- 走り
- 小ジャンプ
- ダウン回避

N-GROOVE

Cグルーヴと同様にバランスのとれたグルーヴだが、こちらはパワーMAX発動と小ジャンプがあり、より攻撃的な性格を持っている。ただし、パワーMAX状態は長くは続かないため、短時間でもラッシュを仕掛けられる京やモリガンなどでないと、見返りを期待できないことも。また、1ラウンド目はゲージ不足に悩まされる可能性が高いので、チーム内に「ゲージため役」のキャラも必須である。

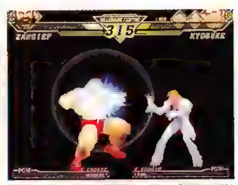


パワーMAX発動時には若干スキがある。近距離での発動は危険だ。

サブシステム
- 走り
- 小ジャンプ
- 回り込み
- ガードキャンセル攻撃
- ガードキャンセル移動
- ダウン回避

S-GROOVE

体力ゲージ点滅時にスーパーコンボが出し放題となる点が魅力。ザンギエフやバイスなど、投げ技のスーパーコンボを持つキャラは、恐るべき爆発力を発揮する可能性を秘めている。また、このグルーヴは特異な防御システム「避け」を持っていることにも注目。回り込みと違ってキャラの左右を入れ替えることはできないが、カウンター攻撃からの連続技を狙える可能性もあるので研究してみよう。



体力ゲージが点滅してからが本当の勝負。逆転性の強いグルーヴだ。

サブシステム
- 走り
- 小ジャンプ
- 避け
- ガードキャンセル攻撃
- 時間差起き上がり

チーム編成講座③

オーダーセレクト考察

キャラの順番も、チームの強さに大きく関わっている要素の一つだ。先鋒から大将まで、それぞれの役割を踏まえて並べていくこと。

複数キャラでチームを編成するとき（ここでは3人チームを想定）に考えたいのが、ゲージ効率。基本的には、最もゲージを消費しないキャラを先鋒に配置し、2番手に最もゲージを消費するキャラ、大将にはゲージがあってもなくても自在に闘えるキャラを配置するのがセオリーだ。
　また、レシオの高いキャラを先鋒に持ってくる手もある。要は、回復のチャンスをなるべくたくさん与えて、長く闘わせようという作戦だ。ただし、いきなり先鋒にエース級を持ってくるわけなので、その分プレッシャーがかかることも否定できない。キミならどの順番を選ぶかな？



たかが順番決めと侮ることなかれ。この選択が勝敗の帰趨を決めることもあるのだ

ゲー事典　**カウンターヒットの効果：**相手の技（投げ技以外）の出掛かり～攻撃中をつぶすように、こちらの打撃技をヒットさせると発生するカウンターヒット。本作ではダメージと気絶値が1.2倍になると、わずかだが相手ののけぞり時間が延びる効果もある。中には、カウンターヒット時のみ連続技になる技の組み合わせも。研究する価値はありそうだ。

第3のジャンプの性能は？

小ジャンプを知る

通常ジャンプ、大ジャンプに続き、新たに加わった小ジャンプ。性能を把握し、戦術の幅を広げよう。

Text：パチ

小ジャンプの長所と欠点

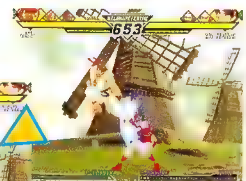
小ジャンプを行なえるグルーヴは、P、S、N、Kの四つ。小ジャンプを戦術に組み込みたい場合は、まずこれらのグルーヴを選択しよう。

小ジャンプはその名の通り軌道の小さいジャンプのことで、主に接近時のラッシュに使う。めくりを狙うこともできるが、キャラによっては相手を跳び越せないこともある。

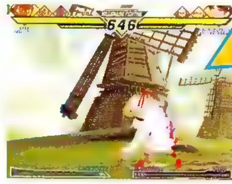
小ジャンプ中は通常技と特殊入力技（高さ制限を満たしている場合のみ可能）しか出せないという特性があり、必殺技はもちろん、ブロッキング、ジャストディフェンスといった防御系システムも行なえないので注意したい。

小ジャンプ中に技を出すと、着地に6フレームの硬直が生じてしまうが、最初の1フレーム以外は必殺技、スーパーコンボでキャンセル可能。着地硬直を狙った攻撃を、無敵技で迎撃したりもできるぞ。また、何も出さずに着地した場合は、着地の硬直をジャンプ以外の行動でキャンセルできる（着地直後のみ必殺技、スーパーコンボは出せない）。

地上通常技につなげたいのなら、ジャンプ攻撃を中以上にしよう。小攻撃だと地上の技につなぐのが難しいぞ。



小ジャンプ攻撃を出した場合は、着地時の硬直が長く、ガードされてしまうとやや危険



しかし、硬直を必殺技でキャンセルできる。スキの小さい必殺技でフォローしたい

絶好のチャンスを作り上げろ！

ガードクラッシュを狙え！

前作同様のシステムだが、かなりの変更が施されており、戦術により大きな影響を与えそうだ。

Text：パチ

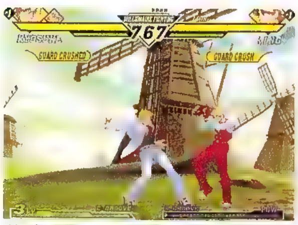
ガードクラッシュが成立するには？

ガードクラッシュは前作にも存在したが、本作ではガードクラッシュゲージが追加され、状況を一目で確認できるようになった。ガードクラッシュゲージは相手の攻撃をガードすると減少していき、少なくなると点滅を開始、ゼロになるとガードクラッシュが発生する。ガードクラッシュ後は約1秒の間、動くことができず無防備な状態となる。

ガードクラッシュゲージの最大値は、グルーヴごとに設定されている。C、A、S、Nは同じ値で最も高く、以下、K、Pの順で低くなっている（ゲージの長さは同じだが減少量が異なる）。例を挙げると、C、A、S、Nはリュウの近距離立ち強Ⓟを8発ガードするとクラッシュ。Kは7発、Pは6発といった感じだ。

ガードクラッシュゲージの減少値は、各技ごとに設定されている（レシオの影響は無い）。基本的に弱～強～必殺技の順で高く、多段技は1発ごとの減少値がやや少なくなっているぞ。また、連続ガードによる補正は無いので、強攻撃を連続でガードさせれば、よりクラッシュに近くなる。

ゲージは一定時間攻撃を受けなければ回復を始める。攻撃をくらうと回復が止まってしまうので注意しよう。ただし、投げられた場合はゲージの回復は止まらない。本作ではカギといえる重要な要素だ。



ガードクラッシュした場合、相手は約1秒間無防備な状態に。絶好のチャンスだ。

君はどちらの移動を選ぶ？

ステップと走りの比較

ステップと走り、大きく異なる二つの移動手段を、それぞれの角度から検証。自分に合うのはどっち？

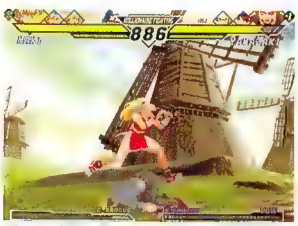
Text：パチ

基本を押さえる

ステップと走りは、どちらもレバーを前方向に素早く二回入れることで行なえる特殊な移動手段。C、A、Pグルーヴはステップ、S、N、Kは走りと設定されている。

ステップは一定距離を素早く前進するのが特徴。移動中に技を出したり、移動時間や距離を調節することはできない。走りは前述の入力後、レバーを➡or➘に入れている間は走り続けるのが特徴だ（➡、➘以外の方向に入れた時点で停止）。また、任意のタイミングで技を出すこともできる。

ちなみに、レバーを後ろに素早く二回で行なえるバックステップは全グルーヴ共通だ。



ジャンプ系のステップはダウン中の相手を跳び越えられる。「ならでは」の戦法だ

ステップと走りの詳細

まずはステップの性能から解説しよう。これはキャラごとに異なり、大きく2種類に分けられる。地面を滑るように移動する擦り足系と、跳ねるように移動するジャンプ系だ。また、移動距離や速度もキャラごとに違っている。

前述したように、ステップ中はほかの行動に移行することができない。その代わり、瞬間的な移動能力が高い、といった特徴になっているようだ。また、最初と最後の2フレームは地上判定、残りは空中判定となっており、空中判定のときに攻撃をくらうと、空中やられになる。ジャンプ系のステップは、ダウン中の相手や足払い系の攻撃を跳び越えることもできるぞ。

次は、走りの性能を解説する。速度にはやはりキャラ差があり、小柄なキャラは速く、大型キャラは遅い傾向にある。

レバーを➡or➘以外に入れて停止した後は、11フレームほど停止モーションが発生。この間は、通常投げ、ガードを行なうことができないので注意。また、走り中に前方ジャンプすると、例え小ジャンプの入力でも大ジャンプになる。一気に間合いを詰めたいときに効果を発揮するハズ。

走りは、一気に長い距離を移動したり、すぐさま攻撃に移ったりと、攻撃の面ではメリットが多いが、停止してもすぐにガードができないというデメリットもある。ややクセが強いが、使いこなせばかなりの効果を発揮しそうだ。

なお、モリガンのみ走りが特殊で、『ヴァンパイア』シリーズのステップに近いものとなっている。ここからジャンプ攻撃を出すことも可能だ。

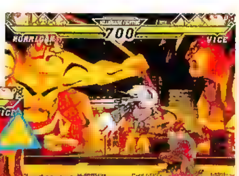
ステップと走り、どちらも一長一短なので、自分のスタイルに合っている方を選ぼう。じっくり闘う安定思考のプレイヤーはステップ、アグレッシブに闘うプレイヤーには走りをオススメしたい。キャラに合ったものを選択するのも手だ。じっくり考えよう。





ここからジャンプすると必ず大ジャンプに。遠距離からでもめくりを狙えるのが利点。

走り始めたら、レバーを前に入れっぱなしにすることにより走り続けることが可能。





往年の空中ダッシュが復活!! モリガンをメインに使うのなら、走りのあるグルーヴが!?

モリガンでS、N、Kグルーヴを選択した場合、➡➡での移動手段が特殊なものに。

ゲー事典 **ガードクラッシュを狙うなら？**：ガードクラッシュさせた技が何であろうと、相手の無防備になる時間は変わらない。よって、スキの小さい技でクラッシュさせれば、その分自分が一方的に動ける時間が増えるわけだ。逆に、多段技や弱攻撃連発の途中でガードクラッシュさせてしまうと、その直後に攻撃が当たってしまうこともある。意識して狙っていこう。

君のキャラの回り込み性能は？

回り込みの性質と変更点

シリーズ恒例になりつつある回り込み解析だが、本作は性能が細かく変わっているので、ここで予習することをオススメする。

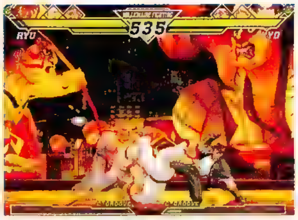
Text：SHO

回り込みとは？

C、A、Nグルーヴで使用することができる回り込み。攻めに守りに活躍する優れたサブシステムで、対戦時における使用頻度は非常に高い。

本作における回り込みは、打撃技に対して完全に無敵で、動作の終わり際にのみスキが存在する（各キャラの動作速度は下表を参照のこと）。前作では出始めにも若干のスキが存在したが、本作では動作を開始した瞬間から無敵となるよう変更されているので覚えておこう。ただ、回り込み中は投げ技に対しては無防備で、投げ抜けの入力も受け付けていないので要注意だ。

ほかに回り込みの特徴として覚えておきたいのが、タメを維持したまま移動できるということ。回り込みはレバー入力に関係なく、弱Ⓟと弱Ⓚを同時押しすることで発動するので、レバーをしゃがみガード方向に入力しながら行なえば、タメを維持したまま移動することが可能になる。この性質を利用すれば、相手に近寄りながらタメ系の必殺技が出せるので、攻撃連係の一つとして使うことも可能だ。


回り込みは終わり際に若干スキがあるものの、そこ以外は打撃技に対して完全に無敵。


回り込みは打撃に対しては完全無敵だが、投げ技に対しては一方的に負けてしまう。


初代 C VS S では回り込み中に投げられても投げ抜けできたが、本作では不可能に

リバーサル回り込み

前作から変更された要素として最も重要なのが、回り込みをリバーサルで出せるようになったことだ。起き上がり直後やガード硬直が切れた瞬間などに、タイミングよく弱Ⓟと弱Ⓚを同時押しすることで、リバーサルの表示とともに回り込みが出せるのだ。しかも、本作では回り込みの出始めにスキが無いため、例え起き上がりにキッチリ打撃技を重ねられていても、リバーサルで回り込みを出せば回避することが可能だ。

ただ、あくまでも回り込みなので、リバーサルで出すことができても、読まれると投げられたり、終わり際のスキを狙われることになる。状況を見極めて使うことが大切だ。


本作では回り込みをリバーサルで出せる。成功するとリバーサルと表示されるぞ。

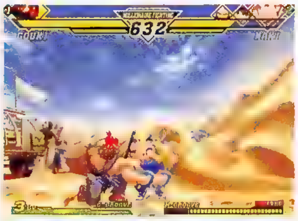

起き上がりに打撃技を重ねられても、リバーサル回り込みで回避することができる。

無敵時間の変化

回り込みが発動した瞬間から終わり際のスキに入るまでは、打撃技に対して完全無敵となるのだが、本作では無敵時間と終わり際のスキが少々変わった仕組みになっている。

どういう仕組みかというと、「一部のキャラは、終わり際のやられ判定が足元のみ早く出現する」ようになっている。下表タイムチャートの「足元以外無敵」の部分がそれだ。

これは、打点の低い打撃技に対してはスキが大きく、逆に打点の高い技にはスキが小さくなっているということ。あくまでも打点の高さによって変わるもので、攻撃属性とは一切関係が無い。回り込みの終わり際を狙うときは、十分注意して出す技を選ぼう。


打点の高い技で回り込みをつぶそうとするのは、非常に危険。打点の高さが重要だ。


下段攻撃でなくとも、ローキック系などのように攻撃判定が低い位置にあればOK

回り込み性能表

※移動距離 長 A←→D 短　■全身無敵　■足元以外無敵　■終わり際のスキ（タイムチャート右の数値は全体フレーム）

キャラ名	移動距離	全身無敵	足元以外無敵	終わり際のスキ	全体フレーム
アテナ	C	21		3	24
庵	B	21		3	24
紅丸	C	21		3	24
ユリ	C	21		3	24
キング	D	21		3	24
キム	D	21		3	24
テリー	C	22		3	25
舞	C	22		3	25
M.バイソン	C	21		4	25
サガット	C	21		4	25
さくら	C	21		4	25
山崎	C	21		4	25
ベガ	B	22		4	26
恭介	C	21	3	2	26
ロレント	B	21		5	26
バイス	D	21		5	26
春麗	B	23		4	27
豪鬼	B	22	1	4	27
藤堂竜白	B	22	1	4	27
ジョー	B	22	1	4	27
ナコルル	B	22	1	4	27
ユン	B	21	3	3	27
リュウ	B	21	2	4	27
ケン	B	21	2	4	27
E.本田	C	21	3	3	27
バルログ	C	21	2	4	27
ダン	B	21	2	4	27
覇王丸	B	21	2	4	27
リョウ	B	21	2	4	27
ルガール	B	21	2	4	27
マキ	B	20	3	4	27
イーグル	B	20	3	4	27
ギース	B	22	2	4	28
ライデン	C	22	2	4	28
ガイル	A	21	3	4	28
ブランカ	B	21	3	4	28
ザンギエフ	B	22	2	5	29
ダルシム	B	22	3	4	29
モリガン	B	22	3	4	29
京	B	22	2	5	29
響	B	21	4	5	30
ロック	C	22	5	4	31
キャミィ	C	22	4	6	32
チャン	B	22	10	3	35

※データはアーケード版を元に編集部で調査したものです

ゲー事典　**回り込みの動作速度**：本作で最速の部類に入る回り込みは、全体24フレーム、スキが3フレームというもの。この回り込みを持つキャラは、カプコン側には存在せず、SNKキャラだけなのが面白い。全体的に見て、カプコンキャラは大差無く安定しているが、SNKキャラはスキの小さいキャラから最も遅いキャラまで存在し、バラツキが激しい傾向にあるようだ。

徹底比較!!

BLOCKING ブロッキング vs. JUST DEFENSE ジャストディフェンス

相手の攻撃を受け流す、二つの強力な防御手段。これらを使いこなすため、その性質から有効な使用ポイントまで細かく解説しつつ、二つのシステムを徹底的に比較していこう。

Text: HEDE&MVP

P-GROOVE ORIGINAL SYSTEM ブロッキング



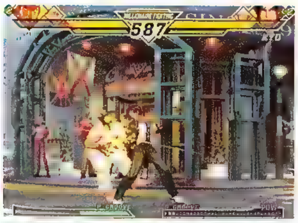
ブロッキングの基本性質

ブロッキングは、相手の打撃技や飛び道具を受け流す防御手段である。攻撃が自キャラに当たる直前に、レバーを→or↓に入力すればOKだ。ただし、厳密にはレバーニュートラルを通してから入力しなければ成立しない点に注意。

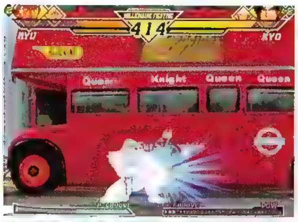
地上でのブロッキングは、→入力の上段ブロッキングと、↓入力の下段ブロッキングを、相手の技に応じて使い分けなければならない。主に、ジャンプ攻撃をはじめとする中段攻撃は上段ブロッキング、しゃがみキック系などの下段攻撃は下段ブロッキングでないと取れないのだ（詳しくは欄外を参照）。空中ブロッキングに関しては、→入力ですべての打撃技に対応しているが、小ジャンプ中は使用できない。

ブロッキング成功時の最大のメリットは、ガード硬直とノックバックがなくなり、ガード時に反撃不能だった技に対して反撃が可能になること。そのほか、ゲージの増加、必殺技のケズりダメージ無効化、ガードクラッシュゲージが減らない、といった効果もある。

ちなみに、『ストⅢ3rd』にあった「ガードブロッキング」は、本作には存在しない。このため、連続ガードとなる攻撃の初段をガード後、途中から割り込むことはできない。



地対地のブロッキングは上段と下段を使い分ける必要がある。リスクが存在するのだ。



技の性能、連係や連続技の構成など、相手キャラクターに対する知識も必要とされる。

受付時間＆再入力不能時間

ブロッキングはレバー入力と同時にその効果を発揮する。受付時間は最長の場合、地上のブロッキングが8フレーム、空中ブロッキングが7フレームだ。この間に攻撃を受ければ、ブロッキング成立となる。

ただし、入力後3フレーム以内にレバーをニュートラルに戻さないと、4フレームで受け付け終了となってしまう。また、入力後にいずれかの方向にレバー入力をした場合も、その時点で受付時間は終了。ブロッキングを入力した後は、すぐにレバーをニュートラルに戻すクセを付けよう。

再入力不能時間は19フレームで、『ストⅢ』シリーズと同様、上段ブロッキングと下段ブロッキングが独立してカウントされている。実戦で有効な動きではないが、地上で→～ニュートラル～↓、またはその逆の入力をすれば、ブロッキング受付時間を16フレーム持続させることも可能だ。

K-GROOVE ORIGINAL SYSTEM ジャストディフェンス



ジャストディフェンスの基本性質

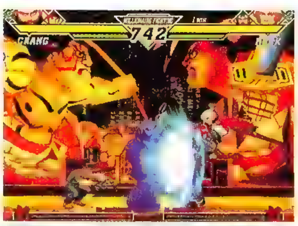
レバーを←or↙に入力すると、一定時間のジャストディフェンス受付が始まり、この間に相手の攻撃を受けるとジャストディフェンスの成功だ。

ジャストディフェンスは地上と空中の2種類があり、地上はジャンプ攻撃と中段攻撃以外はすべて↙でOK。タイミングさえ合えば、ブロッキングよりも簡単に取れるはず。

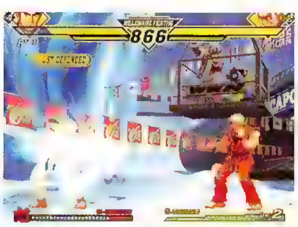
空中版は、成功すると斜め上に跳ね返る軌道を取る。この跳ね返り方は、相手の技のベクトル（ヒット時に吹き飛ばす方向や攻撃力）に対応している。また、ジャストディフェンスの硬直が切れた後は、ジャンプ攻撃を出せるぞ。

次は成功時のメリットを見てみよう。最も重要なのが、3～6フレーム（相手の技により異なる）のガード硬直減少と、相手の攻撃をガードしたときに発生するノックバックの無効化だ。普通にガードすると反撃できない技でも、ジャストディフェンスに成功すればガード硬直が減少する上に間合いが離れないので、反撃を狙いやすくなるぞ。

それ以外の効果は、相手の攻撃力に応じた微量の体力回復、ガードクラッシュゲージ減少や必殺技によるケズりダメージの無効化、怒りゲージの増加、といったものがある。



餓狼MOWのときは立ち強攻撃が↙入力では取れなかったが、それも昔の話



飛び道具はただの回復弾。レシオ4の体力なら相対的に回復量が大きいといえる

受付時間＆再入力不能時間

レバーを←or↙に入力後、攻撃を受けるとジャストディフェンスになるのは（受付時間）6フレーム。これは地上、空中に共通の数値だ。地上ではこの受付時間を過ぎるとガードになるため、失敗時のリスクは無いが、レバーを入力する前に攻撃をくらったら意味がないので無理は禁物。

次にジャストディフェンスの連続入力について。一度入力した後の再入力不能時間は6フレーム。どんな状態でも、レバーをニュートラルに戻して6フレーム過ぎると復活するぞ。また、ブロッキングとは違って←と↙が一緒にカウントされており、切り替えも可能。つまり、←へ1フレーム～↙へ2フレーム～←へ3フレームと入力しても、最後の←でジャストディフェンスができるのだ。ただし、最初の入力からが6フレームが過ぎると、受付時間が切れてガードとなるので注意したい。

ゲー事典 **再入力不能時間の補足**：ブロッキングを例に挙げて説明しよう。一度ブロッキングを入力した後は、一定時間同じ方向へのブロッキング入力が受け付けられなくなる。本作では、最初の入力から20フレーム経過すると、再び同方向へのブロッキング入力を受け付けてくれるようになるのだ。再度の入力が認められない19フレーム間が「再入力不能時間」というわけ。

ブロッキングの狙いどころ

●相手の対空技に対して

ブロッキングした技や状況によっては、大きな反撃が可能。多段対空技、空中投げなどに対して注意が必要だが、プレイヤーのテクニック次第では、ローリスクハイリターンな攻め手となり得る。ジャンプの下降中にブロッキングを入力しておき、相手が対空技を出さなかった場合は着地で投げを狙う戦術が有効だ。

●相手の跳び込みに対して

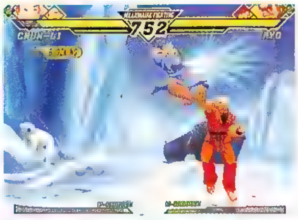
有効な対空技を持たないキャラにとっては重要な対空手段となり、大ダメージを与えることも可能。ただ、着地からの投げには十分注意したい。

●ジャンプ攻撃ガード後の地上技／起き上がり時

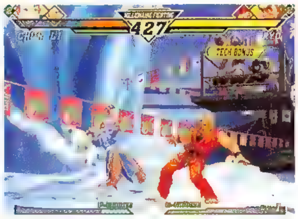
成功時には地上で連続技を狙えるものの、上段&下段ブロッキングを「読み」で使い分けなければならず、投げにもまず対応不可能。ハイリスクハイリターンな選択となる。

●投げ抜け発生直後

『ストⅢ』シリーズにはなかったシチュエーション。しゃがみ強Ⓚ系など、大振りな技がちょうど届く程度の間合いで五分に近い状況となるため、格好の狙いどころとなる。



空中ブロッキングは意外とリスクが低い。初心者はまずこちらから練習するのも手だ。



思わず手を出したくなるポイントで仕込むのが、地対地ブロッキングの神髄なのだ

独特な要素

ブロッキングにはスキが存在しないことや、独特の入力形態を利用すれば、上記以外にもさまざまな狙いどころがある。上で説明したのは意図的な狙い方といえるが、「入れておいてデメリットの無いポイント」で一応入力しておく、保険的な使い方も知っておこう。大きな反撃を入れることは難しいが、やって損はない。

●ジャンプ攻撃を出すつもりで跳び込んだとき、技を出す前に→へ入力しておく。

●しゃがみ攻撃を出すときのレバー入力を↓にしてみる。

●立ち攻撃のけん制技を出すとき、→+ボタンと入力する。

●投げを狙うときに、ニュートラルをきちんと通してから→+強Ⓟor強Ⓚと入力してみる。ただし、最速のタイミングで投げを出したい状況においては、この入力は不向き。起き攻めで投げを狙う場合などにオススメだ。

ブロッキング後の反撃

本作のブロッキングには、取った側のみが動ける有利時間というものが存在せず、成功後の反撃が『ストⅢ』シリーズよりも難しくなっている。

ブロッキング成立後は、14フレームの停止時間があるが、その間は両者ともに動けない。15フレーム目に停止状態が解除されたときは、両者同時に動き出すのだ。このため、地上同士で弱攻撃連発をブロッキングした場合など、反撃が遅いと返り討ちにあう可能性もある。もちろん、ブロッキングされた側は技の戻りのスキがあるので、発生の早い技を素早く出せば確実に勝てる。

幸い、14フレームの停止時間中には先行入力が可能で、最速で反撃技を繰り出すことも、決して難しくはない。まずは、ブロッキングを入力したら、成否を問わず反撃技を入力する方針で練習しよう。



ブロッキングが成功していれば、先行入力が効いて、最速で反撃技をたたき込める

ブロッキング成功か否かは確認せず、ワンセットで反撃技を入力するのが基本。

ジャストディフェンスの狙いどころ

●相手の対空技に対して

反撃がジャンプ攻撃単発で終わりやすく、空中で再度ジャストディフェンスを狙わないと危険なこともある。基本的にはジャンプ攻撃を出そう。

●相手の跳び込みに対して

これもキツイところ。連続技を狙うような低い打点で技を出されると、成功しても反撃が難しいのだ。早めに入力し、成功時にはたまに投げを狙うくらいにとどめておこう。

●ジャンプ攻撃後の下段技

これも厳しい。弱攻撃連発だと、反撃はほぼ無理だからだ。また、入力ミスも多い。

●キャンセル必殺技

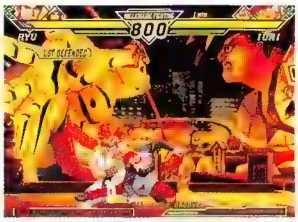
もっとも有力なのがこの状況。必殺技はスキが大きいものが多く、間合いが近ければ基本的に反撃の的にできるからだ。通常技をガードした後の必殺技へ的を絞ろう。

●投げ抜け発生直後

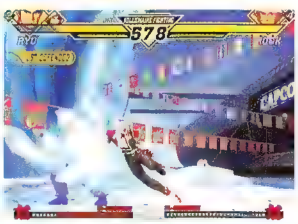
投げ抜け後も狙い目。リーチが若干長い技が届く間合いなので、相手の技のスキがやや大きめのものが多いからだ。

●起き上がり時

起き攻め側は連続技を狙うことが多いので（普通は）、成功してもメリットは少ない。



ガード硬直が軽減されるといっても、連続技狙いの攻めに反撃するのは難しい。



必殺技は狙いどころ。間合いが離れないので、結構反撃を入れられることが多い。

独特な要素

ジャストディフェンスはブロッキングほど反撃には適していない。こちらの長所はズバリ、「怒りゲージの上昇」だ。

Kグルーヴは、自分の攻撃を当てたり必殺技を出すといった能動的な行動では、ゲージをためられない。ためるにはジャストディフェンスに成功するか、相手の攻撃をくらうしかないのだ。そして怒り爆発（ゲージMAX）時は、圧倒的な攻撃力上昇（通常技なら1.35倍）と、Lv3スーパーコンボによる一撃必殺が、相手にとって脅威となる。

これらを総合すると、反撃できないような連係にも積極的にジャストディフェンスを試み、怒り爆発を狙うのもいい戦法となる。つまり、反撃は考えずにひたすらジャストディフェンスを狙い（失敗して攻撃を受けてもゲージがたまると考える）、速攻で怒り爆発状態に持っていくわけだ。

ジャストディフェンス後の反撃

成功時の自キャラの硬直時間が、相手の技に左右されるジャストディフェンスは、相手の大技を狙って反撃をしていくのがセオリーだ。このときに使う反撃用の技は、攻撃発生が早いものが向いているのはもちろん、さらにある程度のリーチを持つ技を選択するのがポイントになる。

というのも、最大の狙いがキャンセル必殺技にあるので、成功後は密着状態とは限らないからだ。そのため、まずはリーチに重きを置いて、その後そこそこの攻撃発生の早さを求め、適切な技をチョイスしよう。大抵は足払い系が有効で、できればそこから連続技を狙えるしゃがみ中Ⓚなどを使っていきたい。

なお、密着状態で狙った場合は、キャンセル必殺技での最速の反撃が難しい。狙うなら強Ⓟ投げが無難だ。



必ず密着状態になるわけではないので、反撃に使う技はある程度のリーチが欲しい。

連続ガードにならないようなキャンセル突進技が、もっともおいしいシチュエーション。

ゲー事典 **ブロッキングの入力方向について：**原則は本文に書いた通りだが、ここで補足しておこう。 1 立ち状態の中〜強攻撃の多くは、下段ブロッキング不可能 2 下段判定でない弱攻撃は、上段、下段どちらでもブロッキング可能 3 下段判定でないしゃがみ状態の中〜強攻撃は、上段、下段どちらでもブロッキング可能

これでやっと一人前のグルーヴに!

オリジナルコンボ最前線

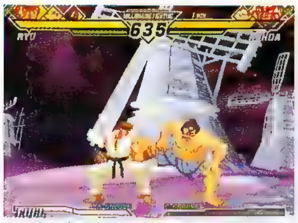
発動中の性質、そして注目のオリジナルコンボ連続技。すべてを理解すれば、Aグルーヴの底知れぬ強さが引き出されるはずだ。

Text：MVP&OYZ

暗転前後の状態

まずは発動の瞬間について見ていこう。自キャラは、発動した時点から画面が暗転するまでと、暗転終了後の12フレームは無敵状態。また、相手は暗転終了後の5フレーム間、一切動くことができない。

つまり、暗転前に相手がガードしていなければ、発生の早い打撃が確実にヒット。地上にいれば投げも確定するのだ（投げ抜けは可）。なお、暗転中は終了前10フレームからレバー入力を受け付けているが、ボタン入力は受け付けていない。暗転終了後に目押しでボタンを押すようにしよう。



この後は発生が2～3フレームの技が狙い目。弱攻撃から強攻撃まで結構あるぞ。

発動中のさまざまな性質

発動中は、相手に技が当たれば、その後任意のタイミングで次の技を出せる。これは飛び道具も同様で、相手に当たるまではキャンセルできない。相手は技を受けるとノックバックするので、画面端のほうが技をつなぎやすいはず。

次に技のつなぎについて。地上では通常技、必殺技のいずれも自由にキャンセルできる（必殺技→通常技も可能）。そしてキャンセルするだけなら回り込みでもOK。しかし、この法則は空中では適用されない。空中は通常技→必殺技の一方向のみなのだ（必殺技→通常技は不可能）。

今度はダメージに関するお話。オリジナルコンボ中はすべての技のダメージ、ガードクラッシュ値に独特の補正がかかる。ゲージがなくなった後はこの補正がなくなるので、オリジナルコンボ終了後に入れた技は、通常のダメージを与えられるぞ（通常時の連続技の補正は適用される）。



ガードクラッシュ値は低くなるが、中には凶悪なものもある。詳しくは後述……。

これにより、オリジナルコンボの最後を追撃可能な技で締めれば、なかなかのダメージを見込めるはずだ。さらに、オリジナルコンボ発動中に1回だけ出せるLv1スーパーコンボは、どの場合でも×80％の補正がかかるだけなので、連続技の最後に使えば、かなりの減りが期待できる。

なお、発動中はガードができず、相手の攻撃をくらうとその時点で発動が終わってしまう。その場合、ゲージは残量の半分が残る仕組みとなっている。70％まで減った状態で相手の攻撃をくらうと、35％を残してオリジナルコンボが中断されるというわけだ。

オリジナルコンボ基本事項

- ●ゲージがMAXまでたまっていないと、オリジナルコンボは使用できない
- ●発動後はゲージが残り時間タイマーになり、それがゼロになるまでは好きな技をドンドン当てていける
- ●オリジナルコンボ中の連続技は難しいものが多い
- ●オリジナルコンボはまともな連続技ができないとあまり意味がない

ORIGINAL COMBO PICK UP!

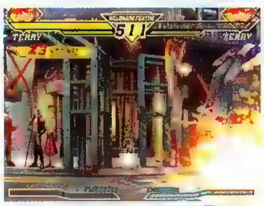
気になるオリジナルコンボ連続技はタイミングが命。強力なものが多いのでぜひマスターしよう。

ここでは、発動パターン別にサンプルのオリジナルコンボを11個紹介。ダメージはレシオの2リュウに体力満タンから決めたときの減り、難度はSが最高、Dが最低だ。サンプルの連続技を発展させ、君のキャラで高威力のものを作ってみよう。ダメージは総体力の4割が合格ラインか!?

パターン	キャラ名	ダメージ	難度
地上発動	テリー	約50%	D

（発動）【しゃがみ強Ⓚ→中バーンナックル】×3→【しゃがみ強Ⓚ→強ライジングタックル】×2→バスターウルフ→（終了後）強ライジングタックル

始動技のしゃがみ強Ⓚさえ届けば間合いを問わずつなげられる、突進技を使った優秀なオリジナルコンボ。ロックやライデンなど、突進技を持っているキャラは同じようなコンボを作ることが可能。



テリーのオリジナルコンボの最後は、バスターウルフで決まり。追撃は段数の多い強ライジングタックルにしよう

パターン	キャラ名	ダメージ	難度
地上発動	ロレント	約50%	D

（発動）しゃがみ強Ⓚ→【立ち強Ⓚ→スカウタージャンプ→ジャンプ強Ⓟ】×4→近距離立ち強Ⓟ×2→マインスイーパー

立ち強Ⓚの後はスカウタージャンプ（Ⓚボタン三つ同時押し）で追い掛け、下降中にジャンプ強Ⓟ。最後の近距離立ち強Ⓟは、少し間隔を開けると相手が高く浮き、マインスイーパーが当たりやすくなるぞ

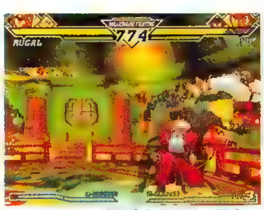


始動技がリーチの長いしゃがみ強Ⓚなので、遠距離からでも決めることが可能。相手のスキを見たらたたき込め！

パターン	キャラ名	ダメージ	難度
地上発動	ルガール	約65%	C

しゃがみ中Ⓚ→ゴッドプレス→（発動）→立ち強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）→【ジャンプ強Ⓟ×3→弱ダークスマッシュ】×3→ギガンテックプレッシャー

ゴッドプレスで画面端に追い込んでから発動すればいいので狙いやすい。連続技のポイントは、しゃがみ弱Ⓟで立ち強Ⓟのスキを減らしているところ。また、ジャンプ強Ⓟは引き付けてから昇りで出すこと。

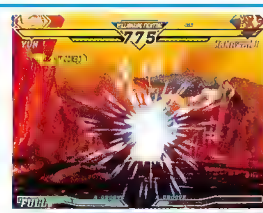


スーパーコンボで拾えるなら、間合いが合えばオリジナルコンボでも拾える。ゴッドプレスはその中でも優秀だ。

パターン	キャラ名	ダメージ	難度
追撃発動	ユン	約40%	C

（画面端限定）中or強鉄山靠→立ち中Ⓚ→（前方大ジャンプ直後に発動）強Ⓚ×2→虎撲子×8→しゃがみ強Ⓟ→弱鉄山靠→（終了後）立ち中Ⓚ→大ジャンプ強Ⓚ

発動直後のジャンプ強Ⓚ2発は、大きく間隔を開けること。その後画面端から少し遠い場合には、中絶招歩法で拾い直して、立ち中Ⓚを当てて虎撲子へとつなごう。その後のつなぎは同じでOKだ

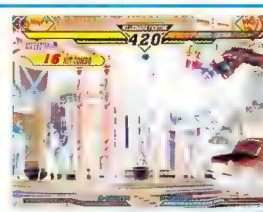


このくらいの高さで発動できれば、後のつなぎが楽になる。このときに画面端かどうか確認できればなおよし。

パターン	キャラ名	ダメージ	難度
投げフィニッシュ	マキ	約55%	B

（発動）近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ×11→しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ（空振り）→前方大ジャンプ中Ⓟ→戯天狗

遠距離立ち強Ⓚはボタン連打ではなく、タイミング良く出さないとつながらないので、多少回数が前後する。大ジャンプの飛距離が長いキャラは、同様の方法（弱攻撃空振り→ジャンプ）を試してみよう



オリジナルコンボ中なら、やられ状態の相手も投げることが可能。マキなら戯天狗を決めれば大ダメージだ。

ゲー事典　**オリジナルコンボ補足：** 春麗もロレントと似たような連続技ができる。やり方は、【しゃがみ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→ジャンプ強Ⓚ×3】×3→しゃがみ強Ⓟ→気功掌、とかなり簡単。ほかのキャラでも、無理やり浮かせ技のスキを弱攻撃で減らせば、空中連続技に移行することができる。大ジャンプの飛距離が長いキャラはとりあえず試してみよう

連続技作成の指針

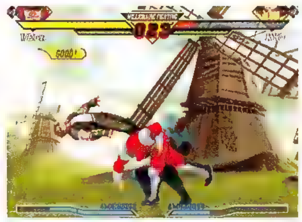
まずは、発動中のダメージ補正の詳細について。連続技の1ヒット目は通常の72%、2ヒット目以降はそこから8%づつ減少していく。これは必殺技、通常技に関係なく適用される。補正の少ない最初のうちにダメージの大きい技を当てるのは、オリジナルコンボの基本だ。また、大体8～9ヒット目以降は、補正の影響で最小限のダメージしか与えられない。これ以降は、回転のいい弱攻撃か多段技に切り替えてダメージを稼ごう。

なお、前述の補正は発動前のヒット数も含めて計算される。発動後の初段が3ヒット目だと、いきなり通常の56%になってしまうわけだ。

次に、追い打ち判定について。空中の相手をオリジナルコンボで拾うパターンは、基本的に追撃可能な状況でないと成立しない。つまり、ダウンしない吹き飛び中の相手を、オリジナルコンボで拾うことはできない。例えば、アッパー系の通常技を対空に使ったとき(発動前、発動後ともに)。この後は、まだ相手が空中にいたとしても拾えないので注意。このため、発動後の初段はしゃがみ強Ⓚや昇龍拳などのダウン技にするのが基本だ。ただし、同じダウン技でも、通常投げ後はオリジナルコンボで追撃することができない(コマンド投げからは可能)。

そのほか、発動中はやられ状態の相手に通常投げやコマンド投げを決められるので、それらの技を連続技に組み込むことも可能。スーパーコンボに投げ技を持っているキャラは、オリジナルコンボの最後にぜひとも狙いたい。

最後にちょっとしたコツを。地上から空中連続技に移行するときは、ダウン技↓アッパー系の技で浮かせばいいのだが、基本的にスキの大きい技が多い。そこで、弱攻撃(空振り)につないでスキを減らしてからジャンプしてみよう。スムーズに移行できるぞ。

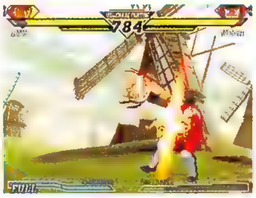

発動中の通常投げも連続技。しかし、やられ判定がないので拾い直すことはできない。

発動パターン

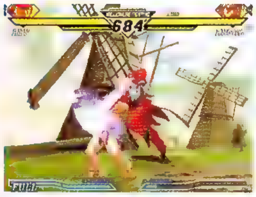
せっかくためたゲージを無駄にしないために、効果的な発動パターンをいくつか押さえておこう。

有効な発動パターンには、オリジナルコンボの無敵や停止時間を利用したものがある。空中発動は、本来防御法がない状況だけあって特に重要。対空技を十分引き付けてから発動しよう。また、ボタン二つで発動できる簡単さも見逃せないポイントだ。下に挙げた四つは王道パターンなので、Aグルーヴを使わない人も対策として知っておこう。

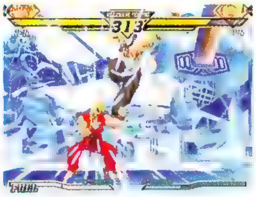
連続技発動


のけぞりが大きい技や、追撃可能な技を決めた後は、簡単にオリジナルコンボへとつなぐことができる。

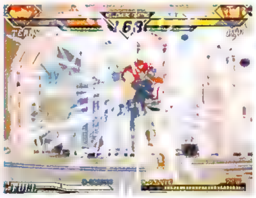
割り込み発動


相手側が有利になる技をガードした後なども、オリジナルコンボの無敵時間を活かして割り込むことが可能だ。

対空迎撃発動


ボタン二つを同時に押すだけで発動できるオリジナルコンボは、素早い跳び込みにも簡単に対応できるぞ。

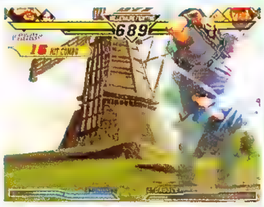
跳び込み発動


相手の対空技を読んだら、引き付けてから空中でオリジナルコンボを発動。無敵時間で回避しつつ反撃しよう。

パターン	キャラ名	ダメージ	難易度
投げから	チャン	約50%	B

(画面端)大破壊投げ→(発動)しゃがみ弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→飛翔空裂斬→【垂直ジャンプ弱Ⓟ×3】×2→しゃがみ強Ⓟ→飛翔空裂斬→垂直ジャンプ弱Ⓟ×3→鉄球大暴走

大破壊投げの後の発動はタイミングが命。また、大破壊投げがもともと8ヒット技なので、その後の追撃は始めから微々たる威力。ヒット数重視にするため、垂直ジャンプ中は弱Ⓟ×3が効率的だ。


大破壊投げのヒット数が多いので、基本的に段数重視で。チョイの戻る時間を垂直ジャンプ弱P×3で稼ごう。

パターン	キャラ名	ダメージ	難易度
対空発動	ジョー	約45%	B

(発動)【弱タイガーキック→しゃがみ強Ⓚ】×2→弱スラッシュキック→近距離立ち強Ⓚ→中スラッシュキック→しゃがみ強Ⓚ→弱タイガーキック→スクリューアッパー

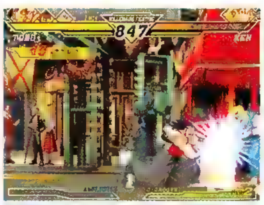
画面の端から端まで運ぶことができる連続技。始動の弱タイガーキックは、できるだけ引き付けて根元を当てよう。弱スラッシュキック後の立ち強Kは、遅いと遠距離技に化けてしまうので注意。


発動は十分相手を引き付けてから。空中ガードできないタイガーキックの根元部分を当てるのが理想だ。

パターン	キャラ名	ダメージ	難易度
投げから	藤堂竜白	約70%	B

(画面端)体崩し→(発動)立ち強Ⓟ×6→弱重ね当て×11→超重ね当て

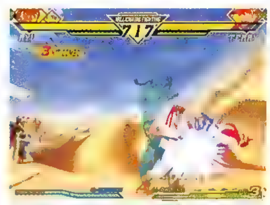
画面端での超強力連続技。立ち強Pは遅めにつながないと近距離立ち強Pが空振りするので注意。重ね当て連発はリズム重視で。画面中央では、立ち強Ⓟ×2→体崩しでループさせるとよい。


画面端、中央、ガード崩し。現状すべてにおいて最高レベルにある藤堂。体崩し始動なので狙う機会も多い。

パターン	キャラ名	ダメージ	難易度
対空発動	リュウ	約55%	A

(発動)【強昇龍拳→➡+中Ⓚ(空振り)】×6→強昇龍拳→立ち強Ⓟ→真空波動拳

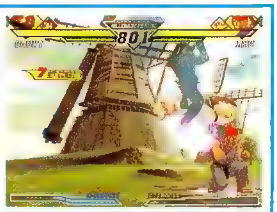
昇龍拳の根元(地上)部分ヒット後、➡+中Kや弱竜巻旋風脚で移動する。昇龍拳の引き付けが重要だ。ケン、サカット、モリガン、ダン、京、庵、リョウでも、移動に回り込みを使えば似たようなことが可能。


対空系は単発で威力が高いので大ダメージに。相手が地上に居たときは、3回目からタイミングを遅くしたほうがいい。

パターン	キャラ名	ダメージ	難易度
大道芸	豪鬼	約35%	S

(発動)強豪昇龍拳→弱斬空波動拳×2→【強豪昇龍拳→弱斬空波動拳】×3→強豪昇龍拳→滅殺豪波動

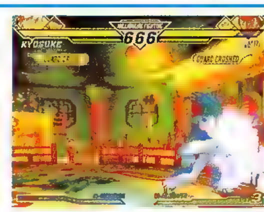
豪昇龍拳から斬空波動拳を当て、相手より先に着地して再度豪昇龍拳を当てる面白コンボ。1回目のジャンプで斬空波動拳を2回当てるのと、2回目のジャンプ後に位置が入れ替わるのが目新しい。


2回目のジャンプの後に背後へ回る!斬空波動拳でのキャンセルタイミングが毎回微妙に変わるので激ムズだ。

パターン	キャラ名	ダメージ	難易度
ガード崩し	恭介	約35%(ケズり)	C

(画面端で発動、相手ガード)弱クロスカッター×n

立ち強P→クロスカッターなどをガードさせた後にこれを使えば、相手はガードクラッシュ。連続技を決めれば合わせて5割は減らせる。多段必殺技がカギで、紅丸や藤堂龍白、豪鬼、さくらも狙えるぞ。


ガードクラッシュ1ゲージの8割を減らす。何かしらの攻撃後に発動すれば、一気にガードクラッシュを狙えるぞ。

ゲー事典 **オリジナルコンボ補足**：対空系は根元部分を一度に数回当てると(強昇龍拳・2～3→移動)威力アップ。崩し系のゲージ減り量は、紅丸(強真空片手駒×n) ガード8割&体力3割、藤堂竜白(画面端で弱重ね当て×n) ガード10割&体力5割強、豪鬼(画面端で灼熱波動拳×n) ガード10割&体力6割、さくら(咲桜拳→強Pの繰り返し) ガード10割&体力5割

間合い調整が最重要



対戦攻略 イーグル

一定の間合いを保ち、相手の動きに対応していく闘い方が理想的。攻め込まれない立ち回りと、攻めへの対処を考えていこう。

Text：戸塚先生

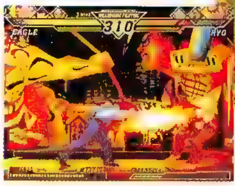
通常技中心の立ち回り

イーグルにはけん制に使える必殺技がないので、長いリーチと強い判定を持つ通常技を駆使していくことがセオリーとなる。前回のおさらいをしながら説明していこう。

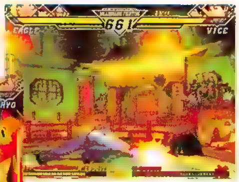
遠距離で重要な技は、しゃがみ強Ⓚと遠距離立ち強Ⓟだ。前者は待ち気味の相手や、リーチの長さに免疫のない相手に有効なけん制技になる。後者は相手のけん制技や、飛び道具の出掛かりなどにヒットさせやすい。また、攻撃判定の位置が高いので、相手の跳び込みを防止する効果もある。

対空技はしゃがみ強Ⓟが主軸となるが、離れた間合いから跳び込まれると迎撃できないことが多い。そんな場合には、ジャンプ強Ⓟが効果的だ。横方向に長いので、早めに出せば対空技として機能するのだ。相手のジャンプを見てからでも十分間に合うぞ。

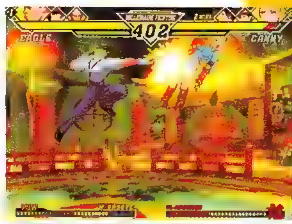
ある程度近付かれると、大振りでスキの大きい強攻撃は多用しにくいもの。そこは、判定が強く発生の早い立ち中Ⓚとしゃがみ中Ⓟでフォローしていこう。いずれもキャンセル可能なので、ユニオンジャックプラチナムにつないで間合いを離すのも一つの手だ。



遠距離立ち強Pは相手の技の出掛かりをつぶしたり、ジャンプ防止に活躍してくれる



しゃがみ強Kは、ほかに類がないほどリーチの長い下段攻撃。遠距離戦の要になる技だ



遠距離からの跳び込みを止めたのであれば、しゃがみ強Pよりも確実な対空技になる

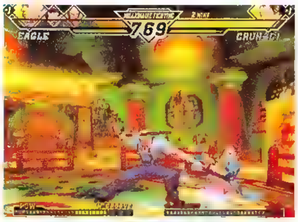
必殺技・スーパーコンボの有効な使い方

クセが強く、使い方の分かりにくい必殺技が多いイーグル。前号で説明しきれなかった点を補足していこう。

●**リバプールホワイト**／しゃがみ強Ⓚを警戒してしゃがんでいる相手に、中間距離から奇襲として使っていく。ただし、弱で出しても、ガードされるとリュウ・ケンのしゃがみ中Ⓚクラスで反撃されるほどのスキがある。できるだけ先端を当てるように弱で出して、スキを軽減しよう。

●**オックスフォードレッド**／全段ガードさせればスキはほとんどないので、通常技からヒット確認なしで出し切ってもいい。中や強で出すと、途中から届かなくなって無防備になることが多いので、出し切りの場合は弱で出そう。

●**ユニオンジャックプラチナム**／割り込みや連続技など汎用性の高い技で、イーグルの数少ない大ダメージ源でもある。Lv1だと攻撃発生と同時に無敵時間は切れるが、ガードさせれば反撃できるキャラは少ない。ダウンを奪われたときや、追い詰められたときの脱出手段にも活躍するぞ。



ガード後に安定して反撃できるキャラは少ない。ケズリダメージの大きさも魅力だ

起き攻めのバリエーション

有効な連係が少ないので、起き攻めでのダメージ効率はあまりよくないと思われる。しかし、強Ⓟ投げや画面端付近でのしゃがみ強Ⓚヒット後などは、絶好の起き攻めポイント。そのチャンスを何とか活かす方法を考えていこう。

下段始動の連続技は、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→立ち中Ⓚorしゃがみ強Ⓟ→キャンセルユニオンジャックプラチナムなど、それなりに充実している。しかし、裏の選択肢がないと「しゃがみガードでOK」と思われてしまう。

そこで、中段攻撃として機能するバックジャンプ弱Ⓚを、選択肢に加えていこう。ジャンプした直後に弱Ⓚを出せば、しゃがみガードしている相手にヒットするぞ。ダメージが小さくリスクも伴うが、下段攻撃からの連続技を活かすためには必要だろう。それでも、ガードを固めている相手には、積極的に投げを狙おう。



イーグルは起き攻めのバリエーションが乏しいので、投げも重要な選択肢の一つだ



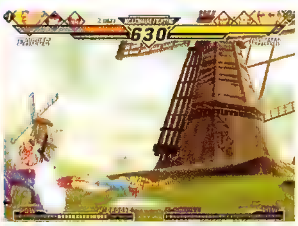
リスクの割に見返りは小さいが、しゃがみガードで安定させないためにも使っていきたい

イーグルの弱点

イーグルは無敵時間のある必殺技を持たず、通常技も小回りが効かないという弱点がある。そのため、相手のラッシュに割り込めずそのまま押し切られる、という負けパターンがよくあることだろう。

ラッシュをかけられたときの打開策として有力なのは、ガードキャンセル攻撃とユニオンジャックプラチナムでの割り込みだ。しかし、ゲージがないとかなり厳しく、回り込みや垂直ジャンプ攻撃でしのがなければならない。

そのような状況にしないために、ダウンを奪ったらステップや走りで間合いを詰めるなどして、常に画面端との距離を保とう。また、無駄なゲージ消費も控えること。

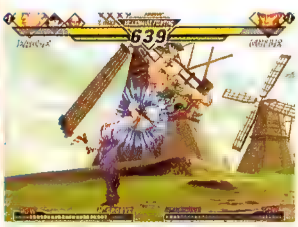


追い詰められた状況をいかに打破できるかが、勝負の分かれ目といっていい

カンタベリーブルーの使いどころ

カンタベリーブルー（以下ブルー）はガード判定の発生が早いので、ラッシュを切り返す手段として使うことが可能。バクチになるが、ゲージがないときや、相手が単調な攻撃を繰り返してくるときは、思い切って使っていこう。また、反応が遅れてしゃがみ強Ⓟが間に合わないときや、小ジャンプでラッシュをかけてくる相手への対空技としても活用できる。ダメージはリスクに見合わないが、ラッシュを脱出できる見返りは大きい。

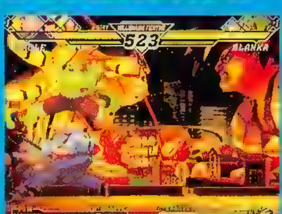
また、飛び道具のケズリダメージ防止に使うことも可能。波動拳のような空中の飛び道具は中ブルーで、烈風拳のような地上の飛び道具は強ブルーで受けることができる。



小ジャンプ攻撃を使って押してくる相手には、弱カンタベリーブルーが有効だ

レシオ&グルーヴ考察

ガードキャンセル攻撃で割り込みがないと防御面が不安。また、ユニオンジャックプラチナムはLv1でも強いので、ゲージは[illegible]できるほうがいい。[illegible]



[illegible]

HIBIKI TAKANE



対応型のキャラと心得よ！

対戦攻略 高嶺 響

通常技のリーチが長い響は、丁寧にけん制して、相手のペースに持ち込ませないようにすることが大切だ。

Text：SHO

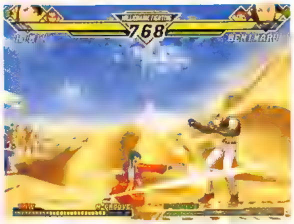
基本戦術

通常技のリーチが長く、判定もそこそこ強い響は、特定の通常技でけん制しながら、相手の行動に応じて対処していくのが基本的なスタイル。

中間距離では遠距離立ち中Ⓟやしゃがみ弱Ⓟでのけん制が強く、特にしゃがみ弱Ⓟは相手の技をつぶせることが多い。しゃがみ弱Ⓟを当てた後、キャンセルで遠間にて斬る也を出しておけば、ヒットしていたら連続技、ガードされても反撃は受けない、という優れた連係になる。

リーチの長い遠間にて斬る也を単発で出してもいいが、スキが大きく回り込みや跳び込みを合わせられると反撃を受けてしまうので、多用は禁物だ。地上での闘いを嫌がらせ、跳び込みを誘うための手段と考えたほうがいい。

跳び込まれたときの対空技として重宝するのが立ち強Ⓟ。相手との間合いによって、技の性能が適したものに変わるため、対空性能は非常に高い。必殺技では、当て身投げ系の居を合わす也を使ってもいい。相手に読まれると多少危険だが、取った後にスーパーコンボを入れることができるのは、見逃せない要素の一つだ。



しゃかみ弱Pはリーチが長く、技の差し合いにも強いのが特徴。中間距離の要だ。



対空技として居を合わす也を使うのもいい。取ったらスーパーコンボを決めろ！

対空技として使える立ち強Ⓟ。距離によって技が変化してくれるので安心して出せる。



強引に相手の背後へと回り込めるので、ガード方向を左右に揺さぶる手段として使える。

画面端に向かって投げを決めた後などに前へ走れば…、

紙一重にてかわす也

上で述べたように響は優れた対空技を持つが、どれも多少早めの反応が必要となるので、小ジャンプなどで上から攻められると結構キツイ。そこで必要になってくる対空手段が、紙一重にてかわす也だ。

響の必殺技の中で唯一無敵時間の存在する技で、Sグルーヴの避けと似た性質を持っているのが大きな特徴。避けている間は打撃技に対して完全無敵だが、投げに対しては無防備となっている。この技だけでも、避けた後に直接投げを狙ったりできるが、そこからの追加入力で前や後ろに移動する、間を詰めること肝要也と間をおくこと肝要也にも注目したい。この二つの技は、紙一重にてかわす也中ならいつでも出すことができるため、タイミングよく相手の技を避けた後、すぐに次の行動へ移れるのが強み。これらをうまく使えば、立派な対空技として機能するぞ。

具体的な使い方をいくつか紹介しよう。対空技として使う場合は、間をおくこと肝要也を使うのが基本。特に画面端なら、跳び込みを紙一重にてかわす也で避けつつ、相手が着地で技を出すところにジャンプ中Ⓟを出しておけば、そこから連続技を狙うことも可能。また、画面端から脱出したいときは、間を詰めること肝要也ですり抜けるのが最も楽な方法だ。そのほか、画面端で相手をダウンさせた後、間を詰めること肝要也で相手の背後に回ることも可能。画面端の相手に対しては、ジャンプで裏に回ることができないので、ガード方向を揺さぶる手段として非常に有効だ。

紹介したもの以外にも、さまざまな使い方ができる技なので、いろいろ試してほしい。



避けた後は間をおくこと肝要也。画面端なので離れないのがポイント。

間をおくこと肝要也中に中Pを出せば、相手が出した技をつぶすことが可能だ。

相手の跳び込み攻撃を、紙一重にてかわす也を使って避けることから始まる

レシオ＆グルーヴ考察

自分から攻めることの少ない響は、ゲージためには向いていない。しかし、ゲージは必要とするキャラなので、レシオは高めで後のように置いておくといい。グルーヴはどれでもいいが、無難なのはC。アグレッシブに攻めたい人は、小ジャンプがあるグルーヴを選ぶのもいいだろう。



ゲージがたまればいつでもLv3を発動でき、空中ガードもできるCがオススメだ。

連続技続報

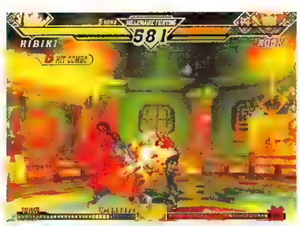
響が実戦で最も使うことになるのが、しゃがみ弱Ⓚからの連続技だ。連打が効くしゃがみ弱Ⓚからしゃがみ弱Ⓟにつなぎ、キャンセル遠間にて斬る也は基本中の基本。密着状態なら、しゃがみ弱Ⓚ×3→しゃがみ弱Ⓟ→キャンセル遠間にて斬る也がすべて連続技となる。弱攻撃が主体の連続技なので威力は低いが、ヒット数が多いため、相手に与える心理的ダメージは大きい。

しゃがみ弱Ⓚから狙いたいもう一つの連続技が、Lv3専用スーパーコンボの屍を越え行く也につなぐパターン。先行入力ができるのでキャンセル自体はあまり難しくはないが、乱舞のコマンド入力は失敗しないように練習が必要だ。



しゃがみ弱Pにつないだら、キャンセルで遠間にて斬る也を素早く出そう。

しゃがみ弱Kが届かなくなる4発目で、しゃがみ弱Pに切り替えるのがミソ



屍を越え行く也の追加入力は、4発目の弱Pのときに、ワンテンポ間を置くのがコツ。

連続技内容

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×3→しゃがみ弱Ⓟ Ⓒ▶ 弱or中遠間にて斬る也

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×2 Ⓒ▶ 屍を越え行く也

Ⅰのしゃがみ弱Ⓚは、ジャンプ攻撃からつなぐと届かなくなりやすいので、数を減らすといい。Ⅱの屍を越え行く也は要練習。

ゲー事典

屍を越え行く也：Lv3専用スーパーコンボである屍を越え行く也は、発動後に追加入力が必要。タイミングよくボタンを押していけばいいのだが、強Kで締める浮かせルート以外は、追加入力4発目の弱Pを入力した時点でワンテンポ遅れるので注意。1、2、3、4、~5、6 とタイミングを覚えておけば、出しやすくなるはずだ。慣れれば簡単なので練習してみよう。



対戦攻略 ユン

中国男児は身軽さが命！

S、N、Kグルーヴなら、ユンの常識を覆す走りからのラッシュも可能。地上戦中心のユンも試してみては？

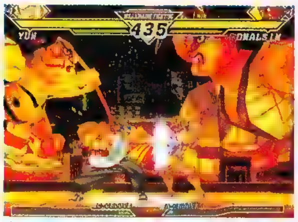
Text：OYZ

通常技の使い方

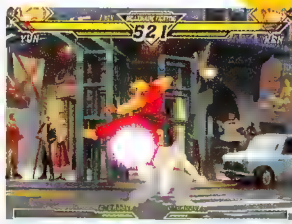
空中からの攻撃が強烈なユンだが、地上でのけん制技にも優秀なものがそろっている。

遠距離立ち強Ⓟ、遠距離立ち強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚの三つは、リュウやケンのしゃがみ強Ⓚを上回るリーチを持っている。また、上下の揺さぶりに使える中段攻撃の➡＋中Ⓚもリーチが長いので、中間距離でも狙っていきたい。ただし、見切られにくいが発生はかなり遅い（19フレーム）ことも覚えておこう。

対空は今のところしゃがみ強Ⓟと立ち中Ⓚが有力。安定は前者だが、ジャンプの遅いキャラに対しては追い打ちのできる後者を狙いたい。その後は（使える状態なら）飛天双龍陣で大ダメージを狙おう。



中間距離での牽制技には立ち強Ｐがおすすめ。このぐらいの距離で強さを発揮する。



発生が早く、判定も強いしゃがみ強Ｐ。優秀な対空だがめくりには弱いので注意。

最後に、ユン固有の連続技、ターゲットコンボについて。

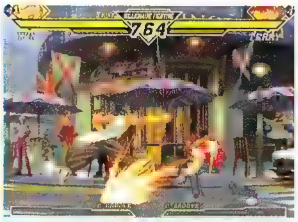
●立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ／どこで止めてもユン側が若干有利。キャンセルしないで攻め続けるのも有効だ。

●立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅＋強Ⓟ／2発目で止めればユン側が有利。3発目はガードされると不利になる上、リーチが短く届かないことも多いので、2発目止めを心掛けよう。3発目をスーパーキャンセルして揚炮を狙うときは、相手が浮くのを少し待つのが重要。揚炮の1、3発目がヒットして大ダメージ、かつ追撃可能とかなりおいしい。

必殺技の使いどころ

主力の必殺技として、今回は絶招歩法が有望。弱は先端をガードさせれば五分なので、どんどん使っていける。ただし、座高の低いキャラには当たりにくいので控え目に。中はしゃがみ弱Ⓚ×2からヒット確認しての連続技に使えば、若干のダメージアップだ。強は画面端から端まで届くことを覚えておこう。そのほか、少し空中に浮いた状態で突進するため、地を這う飛び道具を跳び越しつつ攻撃できる利点もある（弱中強すべて）。

鉄山靠は発生が非常に遅く、硬直もかなり長い。ガードさせれば反撃は受けにくいものの、相手がPグルーヴだと見てからブロッキングされてしまう。このように使いにくい印象を受けるが、Lv3のスーパーコンボを使える場合は話が別。中or強鉄山靠が決まれば、立ち中Ⓚ→キャンセル大ジャンプから飛天双龍陣で大ダメージだ（立ち中Ⓚの前に少し前進すると決めやすい）。また、出始めは非常に姿勢が低くなるので、ダッシュストレートや波動拳などに先出し気味で合わせれば、くぐりつつ反撃が可能。サガットのグランドタイガーショットをくぐるところは一見の価値アリ。



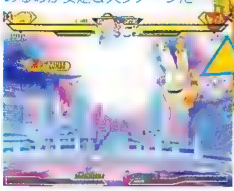
強絶招歩法でなら、画面端からでも地を這う飛び道具を跳び越えて攻撃できる。

虎撲子は、今のところ使い方のはっきりしない技。飛び道具を打ち消すことができるが、それよりも遠距離でのゲージため の性能に期待したい。オリジナルコンボ中なら、画面端で虎撲子を連続して入れられるので、そこでこの技の本領が発揮されるかも!?

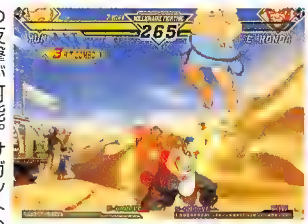
ユンの必殺技は特徴的なものが多く、利点をうまく活かせば、中間距離を制することができる。半面、打たれ弱いので優勢に進めているつもりでも、体力は五分という状況が多い。レシオで勝っていても、相打ちは極力控えよう。

鉄山靠後は、ゲージがあれば立ち中Ｋから飛天双龍陣を決めるのが安定&大ダメージだ





波動拳を読んだら、中or強鉄山靠を狙え！　このタイミングで出せれば確定だ。



揚炮後は、一瞬待って弱鉄山靠→立ち中Ｋ→大ジャンプ強Ⓚが大ダメージだ。

前方転身後の追い打ち

前方転身後は、グルーヴ、ゲージ状況、相手キャラに応じて的確に追い打ちし、最大限のダメージを与えたい。ここでは、現在分かっている最大ダメージの連続技を紹介。

ゲージがLv1しかない場合は、遠距離立ち中Ⓟから槍雷連撃へ。立ち弱Ⓟ～ターゲットコンボからでもつながるが、ギリギリまで前に歩いてから出さないと、槍雷連撃が途中から当たらない場合がある。ダメージの違いはほとんどないので、前者がオススメだ。

Lv2槍雷連撃は、4発目（ユンが空中に浮く前）をキャンセルして弱鉄山靠につなごう。





前方転身後の追い打ちは、ゲージがあれば遠距離立ち中Ｐ→槍雷連撃が安定して決まる。

ゲージがLv2なら（Cグルーヴ）、遠距離立ち中Ⓟ→Lv2槍雷連撃→弱鉄山靠→立ち中Ⓚ→大ジャンプ強Ⓚ。遠距離立ち中Ⓟ→Lv3槍雷連撃と、ほぼ同じぐらいのダメージがあるぞ。槍雷連撃は4発目を遅めにキャンセルすること。

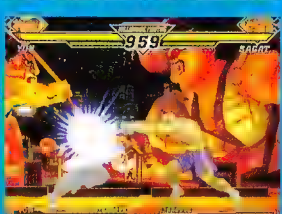
Lv3スーパーコンボを使える状態なら、前方転身後に直接揚炮を決めよう。その後弱鉄山靠→立ち中Ⓚ→大ジャンプ強Ⓚで追撃すれば、同じレシオ相手で総体力の半分ぐらいを奪える。また、チャン、ギース、ライデン、サガット、E.本田、ロレント、京の7キャラには前方転身後に立ち中Ⓚが入るので、その後飛天双龍陣を決めるのもいいだろう。



前方転身後に立ち中Ｋが入るキャラも。その後の飛天双龍陣で大ダメージを狙え！

レシオ&グルーヴ考察

ユンは得意キャラと苦手キャラの差が大きいので、高いレシオがオススメ。得意なキャラに当てて、有利な展開をしよう。また、グルーヴ別というよりもサブシステムのステップとランに注目。C、A、Pグルーヴは[illegible]から、S、N、Kグルーヴは地上[illegible]と戦法を変えるのが[illegible]重要だ。



[illegible]タイガーショットでも[illegible]くれないが[illegible]

ゲー事典

ユン連続技補足：かなり難しいが、立ち中Ｋを高い位置で当てると、キャンセル大ジャンプ・弱雷撃蹴（空振り）の後、再び立ち中Ｋで拾い直せる。徐々に相手の高度が落ちてくるので永久には入らないが、3セット目までは確認された。4セットいける可能性も？　連続技に組み込んで大ダメージを狙うか、安定ダメージを取るか、ユン使いの性格がこれで分かる？

HAOHMARU

強固な牙城を斬り崩せ



対戦攻略

覇王丸

格闘家（？）同士の勝負に武器を持ち込む、数少ないキャラの一人。その特権を活用しない手はないぞ。

Text：H.L

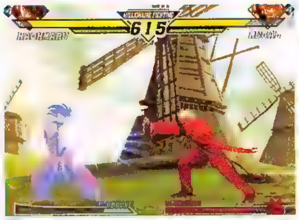
ガードクラッシュゲージ減少量

ガードさせる技	MAXからの減り
遠距離立ち中Ⓟ	
遠距離立ち強Ⓚ	
遠距離立ち強Ⓟ	

Pグルーヴが適切!?

遠距離立ち強Ⓟの攻撃力の高さが光る覇王丸は、ヘタな連続技を狙うより、それを一発入れたほうがダメージが大きい。しかし、攻撃力が高い分、発生が遅くスキも大きいので、考えなしに振り回していけるものではない。

しかし、その遠距離立ち強Ⓟを気軽に出せる瞬間がある。それはブロッキング後だ。遠距離立ち強Ⓟはリーチが長く、多少離れていても相手に届いてくれる上、発生こそ遅いがガードされてもOK（詳細は後述）。ブロッキング後は、遠距離立ち強Ⓟを出すだけで十分効果を発揮するのだ。



飛び道具をブロッキングするのは基本。体力をケズられず、不利な状況にならない。

狙うはガードクラッシュ

覇王丸はガードクラッシュゲージを大きく減らす技が多いため、ほかのキャラよりもガードクラッシュが狙いやすい。特に遠距離立ち強Ⓟのケズり量は半端ではなく、短い間隔で3回ガードさせることができれば、その後中攻撃をガードさせただけで相手はガードクラッシュしてしまう。

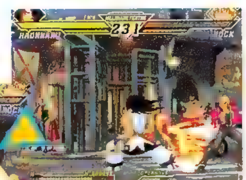
そのため、ガードクラッシュを積極的に狙うのが常套手段となり、相手のガードクラッシュゲージを常にチェックしておくことが必須となる。

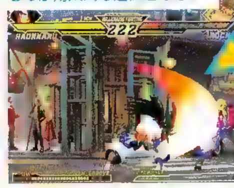
まず、ガードクラッシュさせるまでのプロセスを考えていこう。主にガードさせていく技は、遠距離立ち中Ⓟ、遠距離立ち強Ⓟ、遠距離立ち強Ⓚの三つ。この中で遠距離立ち中Ⓟに関しては、普段の立ち合いで多用する技なので、特に考える必要はないだろう。

問題は遠距離立ち強Ⓟ。出始めに一瞬ためるようなモーションがあり、空振り時のスキも大きい。よって、相手の跳び込みと回り込みを警戒しつつ、技の先端をガードさせるように使っていくことが望ましい。相手の遠距離での行動、主にジャンプの着地、回り込みの終わり際、技の空振りなどに対して重ねていきたい。そのほか、相手を画面端に追い込んで、遠距離立ち強Ⓟがギリギリ届く間合いから弱奥義 旋風裂斬をガードさせた後も見逃せないポイント（覇王丸側が有利に動ける）。

遠距離立ち強Ⓚは、遠距離立ち中Ⓟより少し近い間合いで使っていく。例えば、しゃがみ弱Ⓚ×2をガードさせた後。起き攻めなどでヒット確認をしながら使う、しゃがみ弱Ⓚ×2→キャンセル強弧月斬の連続技がガードされていたときは、こちらに切り替えよう。また、判定がそこそこ強くリーチもあるので、普段の立ち合いでも使いやすい。

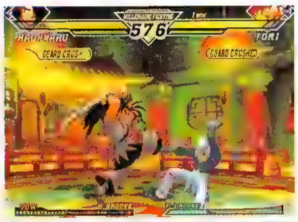
相手のガードクラッシュゲージが残り少なくなってきたら、ガードさせる技を遠距離立ち中Ⓟと遠距離立ち強Ⓚに絞ろう。遠距離立ち強Ⓟでガードクラッシュさせてしまうと、その後の追い打ちは遠距離立ち中Ⓟ程度に限られてしまう。よって、ガードクラッシュ後の追い打ちを考えた場合、前述した二つの技が理想となるわけだ。この二つの技は、出の早さもガードされたときの硬直差もほぼ同じなので、間合いに応じて使い分けていこう。ガードクラッシュ後の追い打ちに使う技は、ゲージがないときは遠距離立ち強ⓅでOK。ゲージがたまっていたら、ステップ（走り）からのしゃがみ中Ⓚ→キャンセル天覇封神斬（Lv2以上）を決めよう。なお、前述の連続技の天覇封神斬がLv1だと、ダメージが遠距離立ち強Ⓟ1発と大差ない点に注意。





この状況で弱奥義旋風裂斬をガードさせると、覇王丸側が先に動き出すことができる。

その後、遠距離立ち強Pを狙ったり、大ジャンプで跳び込むのが効果的な連係となる。



ガードクラッシュの追い打ちは、遠距離立ち強P1発で十分なダメージを与えられる。

対空不足を補う行動

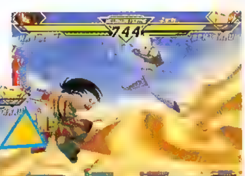
自キャラの有利な間合いを保ち、跳び込まれにくい立ち合いをしていても、いつかは跳び込まれてしまうもの。そんなとき対空技の乏しい覇王丸は、サブシステムを含めたさまざまな対処が必要となる。

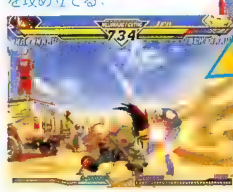
相手の跳び込みに対する手堅い対処法を挙げてみよう。自キャラの手前に着地するような跳び込みには、バックステップで間合いを離すのが効果的だ。もし反応が遅れても、バックステップ中は空中判定となるため、くらうのはジャンプ攻撃1発程度で済む。早めに反応できた場合は、相手の着地に技を重ねて攻勢を保とう。また、自キャラの真上もしくはめくり気味の跳び込みに対しては、回り込みでくぐることでほとんど回避することができる。

特定グルーヴ限定の対空に代わるシステムとしては、Cグルーヴの空中ガードやPグルーヴのブロッキングなどがある。特に後者は、跳び込んできた相手にきっちりダメージを与えられる、唯一といっていいほどの手段だ。また、対空で使うと全段当たらず反撃を受ける天覇封神斬だが、CグルーヴのLv2スーパーコンボキャンセルを利用して、早い段階でキャンセル強弧月斬につなげば、いざというときの対空として機能する。しかし、ゲージ消費にダメージが見合わないのがネック。



画面端に追い詰めた状態なら、天覇封神斬（Lv2以上）が対空として使えるようになる。





余裕があるなら、着地に遠距離立ち強Pなどを重ねて相手を攻め立てる。

相手の跳び込みに対して無理に落とすことは考えず、間合いを保つことを心掛ける。

レシオ&グルーヴ考察

飛び込んできた相手にきっちり対応したいなら、Pグルーヴがオススメ。ジャンプ攻撃に対してブロッキングからの反撃を狙えるので、比較的安定した闘いができる。対空が完備できれば、相手は地上に居ることが多くなり、覇王丸の有利な展開となるという点は見逃せない。



Pグルーヴは、ブロッキングで対空不足を補える。ここから確定反撃を狙え!!

ゲー事典 Lv2スーパーコンボキャンセル：Cグルーヴが使用できる、Lv2スーパーコンボのキャンセル。天覇封神斬なら、最後に上昇する前、および着地直後にキャンセルが可能。上昇する直前（9ヒット目）に奥義旋風裂斬でキャンセルすると、相手が吹き飛んでいくところにあらゆる技で追い打ちができる。だが、追い打ちを含めてもキャンセルしない方がダメージは大きい。



ダメー■源は通常技！

対戦攻略 ロレント

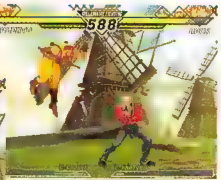
ROLENTO

少々遊んでみただけでは、どうやって闘ったらいいのか分かりにくいロレント。基本的な動かし方から説明していこう。

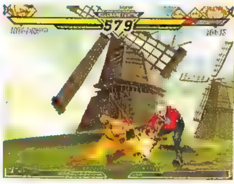
Text：善之字元帥

通常時の立ち回り

ロレントの主力技は、飛び道具のスティンガー。跳び上がった後に押すボタンによって、ナイフの軌道が変わるこの技を駆使し、まずは相手を「動けなくする」ことがテーマだ。……とはいっても、難しく考える必要はない。相手が遠いときは高い位置まで跳んでから強ボタン、近いときは超低空からの弱ボタンを基本にすれば、労せずして相手の動きを封じることができる。



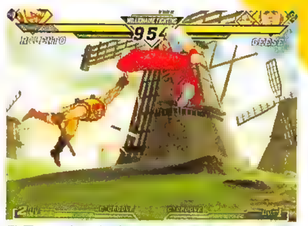
ロレントの闘いはスティンガーを撃つことから始まる。まずはガードさせればOKだ。



相手が詰めてくるところに通常技を置く。実はこれが最も大きなダメージ源なのである。

スティンガーをガードさせたら、距離にもよるが基本的にロレントが有利な状態。相手が動く瞬間を狙って、通常技(表参照)をたたき込もう。そして、間合いが開いたら再びスティンガーを撃ち、次第に画面端へと追い込んでいく。

ただし、このときスティンガーを読まれて、跳び込みや回り込みで接近されるとかなり厳しい。ロレントにはいわゆる無敵技がないので、いったん近付かれると防戦一方になってしまう。スティンガーを読まれないようにすることはもちろんだが、跳び込みは立ち中Ⓟで迎撃、回り込みには終わり際にしゃがみ中Ⓚ→パトリオットサークル×3を合わせることも考えておこう。



スティンカーを読まれると劣勢に…　撃ち方が単調にならないよう気をつけること。

通常技および必殺技のフレームデータ

技名	発生	ガード時	ヒット時
立ち弱Ⓟ	3	+5	+4
しゃがみ弱Ⓟ	4	+3	+3
立ち中Ⓟ	8	+4	+4
しゃがみ中Ⓟ	9	+2	+2
近距離立ち強Ⓟ	7	−5	−5
遠距離立ち強Ⓟ ※1	7	−6	−6
しゃがみ強Ⓟ	7	−2	−2
立ち弱Ⓚ	5	+1	+1
しゃがみ弱Ⓚ	4	+1	+1
近距離立ち中Ⓚ	6	+1	+1
遠距離立ち中Ⓚ	6	±0	±0
しゃがみ中Ⓚ	4	−1	−1
立ち強Ⓚ	9	−5	−5
しゃがみ強Ⓚ	7	−8	ダウン
➡+中Ⓚ	8	−15	−19
パトリオットサークル	12	−31	−31
→2段目		−28	−28
→3段目 ※2		−16	ダウン
テイクノープリズナー ※3	4	−8	ダウン

※数値は編集部調べ　※備考は欄外を参照のこと

主要通常技とその使い方

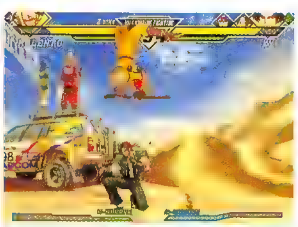
外見	技名	主な用途
	しゃがみ強Ⓟ	攻撃判定が強く、スティンガーをガードして「じれた」相手が動いたところを狙いやすい。できるだけリーチを正確につかんでおこう。
	しゃがみ中Ⓚ	この技をキャンセルすればパトリオットサークルがほぼ連続ヒットするので、連続技の始動に使用する。差し合いにはあまり使わない。
	しゃがみ強Ⓚ	リーチの非常に長いスライディング。先端ガードなら反撃を受けないので、スティンガーをガードさせた後、遠距離から狙っていく。
	ジャンプ弱Ⓟ	地味な技だが、空対空の対空技としてはこれがベスト。相手がこちらを跳び越えてきそうなら、後方ジャンプからこの技を出そう。
	ジャンプ中Ⓚ	めくりを狙えるし、地上技にもつなぎやすいので、こちらから跳び込むときに多用する。スカウタージャンプからはこの技をメインに。

外見	技名	主な用途
	立ち弱Ⓟ	リーチは短いが、ガードされても大幅に有利なため、固め技として使っていく。この技を2～3発刻んでからしゃがみ強Ⓟを狙おう。
	しゃがみ弱Ⓟ	おそらく最も多用する通常技。リーチの面で優れており、スティンガーをガードさせた後、とりあえず様子を見たいときに使っていく。
	立ち中Ⓟ	対空技として重宝する。ただし、相手との間合いが近いときには遠距離立ち強Ⓟの1段目のほうが信頼度は高いので、使い分けも重要。
	しゃがみ中Ⓟ	リーチが長く、ガードされても有利。この技をガードした相手は動きたくなるようなので、続けて立ち強Ⓟなどを出すとよく当たる。
	遠距離立ち強Ⓟ	根元と振り下ろしで攻撃判定が2回出る。遠距離でのけん制に使えるほか、1段目は対空としても役立つ。やや大振りなので多用は禁物。

追い込まれたら……

もしも画面端に追い込まれてしまったときには、ヘタに暴れるのは逆効果。ひたすらガマンし、すきを見て通常技キャンセルスカウタージャンプで左右を入れ替えるのが最善手である。一見、イージーな脱出手段に思えるメコンデルタエスケイプは、追い込まれてから狙っても遅いので注意すること(後方ジャンプ際をつぶされやすい)。

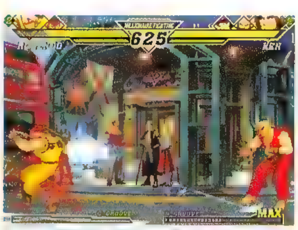
また、グルーヴによってはガードキャンセル攻撃も積極的に使っていきたい。まれにガードキャンセル攻撃をガードされることもあるが、このときなぜか相手は長時間動けない。落ち着いてスカウタージャンプを出せば、比較的安全に脱出できるはずだ。



ロレントにとって壁際は非常に危険。通常技キャンセルスカウタージャンプで脱出！

ゲージの使い道

ロレントのゲージは、ほとんどLv3のテイクノープリズナーにつぎ込むことになる。特に、飛び道具を持っているキャラに対しては、ある程度読みでレバーだけ入力しておき、飛び道具を確認したら強Ⓟを押す……といった戦法が強力だ。もちろん、テイクノープリズナーは連続技としても使っていけるが、コマンドが複雑なため、とっさに出すのはなかなか難しい。むしろ連続技チャンスでは、しゃがみ中Ⓚ→パトリオットサークル×3を的確にたたき込み、ゲージは2人目以降のキャラに温存しておこう(そういった意味では、ロレントはゲージをためやすい「先鋒向き」のキャラといえる)。



たとえ画面端と端でも、テイクノープリズナーは届く、相手の飛び道具を見逃すな！

レシオ&グルーヴ考察

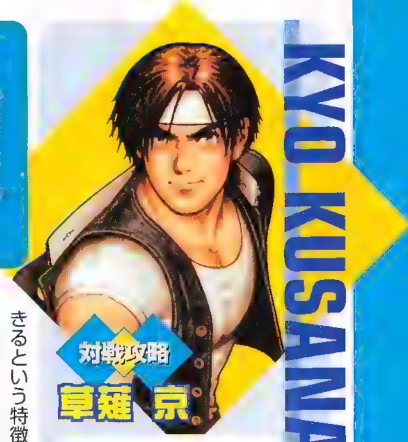
[illegible]



[illegible]

ゲー事典　フレームデータ補足　※1　発生は1段目(ロッドを振り上げた部分)のデータであることに注意　※2　弱中強で数値は変化しない　※3　発生はLv1～3で共通だが、レベルによって暗転後の相手停止時間に差があり、ワイヤーが地を這うスピードも異なる　なお、記載されていない必殺技は状況によって硬直差などの数値が大きく変動するため割愛した

KYO KUSANAGI



対戦攻略 草薙 京

多彩な必殺技に連続技と、本来の姿に戻った感じの京。面白いキャラに仕上がっている。

Text：SHO

連続技考察

しゃがみ弱Ⓚからスタートする連続技は、しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓟから、荒咬み＋αや弱の七拾五式 改につなぐのが基本。Lv3スーパーコンボを使える状態、かつ画面端でしゃがみ弱Ⓚがヒットしたときには、弱の七拾五式 改からLv3大蛇薙が入るので狙っていきたい。

密着状態でしゃがみ弱Ⓚがヒットした場合、1発で止めてしゃがみ中Ⓟに移行すれば、中の七拾五式 改につなぐことが可能になる。中の七拾五式 改は、相手を浮かせた後さまざまな技で追い打ちができるという特徴があり、さらに朧車や琴月 陽が入るので積極的に狙いたい。ダメージ的に優れているのは強の朧車(3ヒット)だが、3ヒットさせるためには引きつけてタイミングよく出さないといけない(早いと3発目が当たらないことがある)。慣れてしまえば簡単だが、自信がない人は琴月 陽がオススメだ。

そのほかの連続技で注目したいのが、Lv2無式を組み込んだ連続技だ。もちろんCグルーヴ限定ではあるが、かなり有効な連続技なので、あえて紹介させてもらおう。京を使っている人は、ぜひ試してみてほしい。

Cグルーヴのlv2スーパーコンボは、ヒット時のみ必殺技などでキャンセルができるのは周知の事実。京のLv2無式をヒットさせた場合は、全段ヒット後にキャンセルをかけて、強の七拾五式 改へつなぐことができるのだ。当然、そこからの追い打ちも可能なので、すべて合わせるとLv3無式を当てるよりもダメージが大きくなるぞ。しかも、七拾五式 改と追い打ちを決めることで、ゲージもたまるというオマケつき。

ただし、画面端以外で七拾五式 改後の追い打ちを狙う場合には、無式を早めにキャンセルしないと、朧車や琴月 陽が届かなくなってしまうので注意したい。



中の七拾五式 改がヒットしたら、朧車や琴月 陽で空中追い打ちを狙おう。

しゃがみ弱Ⓚを1発で止めてしゃがみ中Pにつなげば、中の七拾五式 改を決められる。



朧車や琴月 陽での追い打ちを決めれば大ダメージ。ゲージもたまるので非常に強力だ

Cグルーヴのlv2無式か全段ヒットしてから、強の七拾五式 改を入れることが可能。

レシオ&グルーヴ考察

ガンガン押すタイプの京は[illegible]ゲージのたまりが早く、キャラ性能も高いので特攻隊長向き。レシオを低くして先鋒に置き、相手の出鼻をくじこう。グルーヴは連続技が優れているCがオススメだが、小ジャンプがあるグルーヴでもいい。

オススメ連続技

●**画面端限定**：しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶弱七拾五式 改→Lv3大蛇薙

●**密着時限定**：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶中七拾五式 改→強朧車or琴月 陽

●**Cグルーヴ限定**：しゃがみ弱Ⓚ×2 Ⓒ▶Lv2無式 Ⓒ▶強七拾五式 改→強朧車or琴月 陽

GEESE HOWARD



対戦攻略 ギース・ハワード

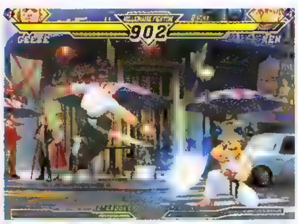
遠距離立ち強Ⓚで相手を押さえ込み、ピンポイントでデッドリーレイブを決めろ!!

Text：H.L

基本戦術＋α

遠距離立ち強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ、烈風拳、疾風拳で相手を押さえ込んでいくのがギースの基本となる。しかし、単調になってしまっては、相手が対応しやすくなってしまうので、攻めにいろいろなバリエーションを持たせていこう。

そのために多用していきたいのが、ジャンプ直後の疾風拳だ(↓↙←↖Ⓟと入力することで出せる)。これは相手の足元、もしくは手前を狙って出していく。そうすることでスキを突かれにくくなる上、弱で出せば足元にガードさせた際ギース側が有利となるので、そこから烈風拳や遠距離立ち強Ⓚなどで攻め立てられるのだ。遠距離立ち強Ⓚをガードさせた後などに狙っていくといいぞ。



疾風拳は中や強だと出した後の反動が大きい。基本的には弱で出そう。

間接的なダメージ源

ギースはガードクラッシュを狙いやすいキャラの一人だ。すきあらば積極的に遠距離立ち強Ⓚをガードさせていき、烈風拳の連発を交ぜれば、相手のガードクラッシュゲージをガリガリ減らしていける。

加えて、➡＋強Ⓟもゲージを減らす技として有望。多少出は遅いものの、出てしまえば判定が強く、ガードクラッシュゲージの減少量も多い。キャンセルしての中烈風拳で、さらなるガードクラッシュゲージ減少を見込めるのもポイントの一つ。ダウンさせた相手に密着できないときや、比較的近い間合いでガードさせる技として使っていきたい。

さて、相手がガードクラッシュ寸前になったときに、どの技でクラッシュさせるのが有効かというと、これもやはり遠距離立ち強Ⓚだ。離れた間合いからでもガードさせやすく、強攻撃ということでガードクラッシュゲージの減少量もそこそこ多いというのがその理由だ。後1発でガードクラッシュさせられるという状況なら、間合いに関係なく遠距離立ち強Ⓚを出していける(めり込んでも問題ない)という点を頭に入れておこう。

遠距離立ち強Ⓚでガードクラッシュさせたときの追い打ちはデッドリーレイブで安定。ゲージがないときは、近距離立ち強Ⓟ→キャンセル弱邪影拳の連続技を(間合いが遠ければステップor走りで接近してからから)決めていこう。



➡＋強P・キャンセル中烈風拳のガードクラッシュゲージ減少量はかなり魅力。



ガードクラッシュ後はすかさずデッドリーレイブ。相手のゲージをチェックしておこう。

相手がガードクラッシュ寸前になったら、多少強引に遠距離立ち強Ⓚを狙ってもいい。

レシオ&グルーヴ考察

まとまったダメージを与えられるデッドリーレイブの回転率と、対空の乏しさを補うための移動手段を多く持つNグルーヴがオススメ。パワーMAX発動時には、相手がスーパーコンボを[illegible]してガード[illegible]になるのもポイント。

ゲー事典 **回り込み連係**：前作の京は、画面端で荒咬み→αを決めた後、相手の背後に回り込む方法があったが、今回は残念ながら不可能。ただ、画面中央での強K投げ後、すぐに回り込みを行なうことで相手の背後に回るという連係は健在だ。これは画面端だと背後に回らず正面になるので、ガードを揺さぶるのに優れた連係となる。うまく活用してガードを崩そう。



MORRIGAN

対戦攻略

モリガン

今回はS、N、Kグルーヴの走り攻撃と、ベクタードレインの有効な使い方を紹介しよう。

Text：善之字元帥

S、N、Kグルーヴ限定 走り攻撃の狙いどころ

前号でもお伝えしたように、S、N、Kグルーヴのモリガンは走り中に出した技がジャンプ攻撃になる。これらはしゃがみガード不能で、さらにここから地上技につなぐことも可能だ。しかし、何も考えずに走り攻撃を繰り返していたのでは、相手の通常技につぶされてしまうのが関の山。命中率を上げるには、相手がしゃがみガードを固めたくなるところを狙っていく必要がある。いくつか例を挙げよう。

●相手の起き上がり直後：最もオーソドックスな狙いどころ。相手の必殺技のコマンド入力をかく乱するため、めくりで狙うのが定石といえる。

●ジャンプ攻撃をガードさせた直後：相手は下段攻撃を警戒しているため、走り攻撃が決まりやすい。ここから走り攻撃と見せかけて何も技を出さず、着地後に下段という選択肢もなかなか有効だ。

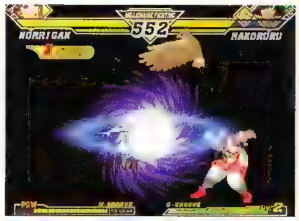
●走り攻撃をガードさせた直後：走り攻撃は連続で狙ってこないという先入観があるため、意外に盲点となる。

代表的なものはこんなところ。走り攻撃はいずれも中Ⓚで行ない、正面ガードか逆ガードかを迷わせるような動きを心掛けよう。そして走り中Ⓚがヒットした後は、着地後にしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟなどのチェーンコンボからダークネスイリュージョンの連続技をたたき込む。決して楽ではないが、苦労して決めるだけの価値はあるぞ。



必然的に走り攻撃の命中率が高くなる。めくりかどうか分かりにくいのもポイントだ。

ジャンプ攻撃をガードした相手は、下段を警戒してしゃがみガードしやすいので……

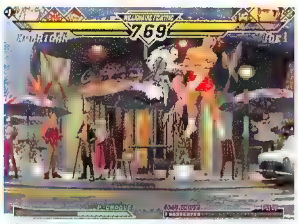


チェーンコンボからのダークネスイリュージョンは必修連続技。頑張って練習しよう。

全グルーヴ共通 コマンド投げの使い方

前作と比較すると、投げ間合いが狭くなってしまったベクタードレイン（具体的には、弱攻撃を1発ガードさせた間合いからつかめなくなった）。しかし、ジャンプ攻撃をやや高めにガードさせた直後などは、依然として強力な選択を迫れる。それもそのはず、本作では通常技でコマンド投げを防ぐのが極めて難しいからである（詳しくは欄外参照）。

必然的に、ジャンプ攻撃からのベクタードレインを読んでいた相手は、ジャンプで逃げるか無敵必殺技を出してくる可能性が高い。無敵必殺技の場合はガードするしかないが、ジャンプで逃げる相手には早めに出したしゃがみ弱Ⓚが地上ヒットするので、そこからの連続技を狙ってみよう。



ジャンプ攻撃からのベクタードレインは、通常技で防ぐのが困難。実に使える連係だ。

レシオ&グルーヴ考察

モリガンのオススメグルーヴは、走りが使えて、ある程度自由にダークネスイリュージョンを使えるNか、爆発力期待のK（こちらは大穴?）。チームのエース的存在なので、レシオはできれば2以上割り振って活躍させたいところ。



GOUKI

対戦攻略

豪鬼

本作でも豪鬼のラッシュは健在。百鬼襲と前方転身で絶え間なく攻め、相手を翻弄しよう。

Text：OYZ

得意レンジは？

必殺技には恵まれている豪鬼だが、中間距離でのけん制技がほかのキャラよりも短いため、地上での差し合いには不向き。中間距離からの垂直ジャンプ斬空波動拳も多用はできない。豪鬼の得意レンジは接近戦であると認識しよう。

そこで、空中の豊富な技と小ジャンプや回り込みを駆使し、相手に近付いていきたい。接近戦に持ち込めたら、しゃがみ弱Ⓚヒット確認からの滅殺豪昇龍と投げの二択を軸に、ダメージを与えるまで通常技→キャンセル百鬼襲 or 前方転身で相手にまとわり付こう。



豪鬼の最も長い通常技でさえ、この間合いが限界。リーチの長い相手に差し合いは無謀。

垂直ジャンプ斬空波動拳は中間距離で有効。このくらいの間合いで使うと強い。

接近戦を挑む！

ここでは、接近戦のバリエーションを四つ紹介しよう。

①しゃがみ弱Ⓚ×2→キャンセル滅殺豪昇龍（ゲージが無ければ豪波動拳）：基本連係。しゃがみ弱Ⓚは遅くてもつながるので、ゆっくりつなぎながら、先行入力&ヒット確認をしよう。なお、豪波動拳は近距離ならダウンを奪えるぞ。

②投げ：①の裏の選択肢。豪鬼は防御力が低いので、十分に相手を固めてから狙いたい。発生の早い強Ⓟ投げを狙った方がリスクは小さいぞ。

③しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→キャンセル弱前方転身：固め連係。下段始動なので暴れる相手にも有効。ここから再び①と②の二択を迫りたい。このとき、②は瞬獄殺に変えるのが理想的だ。

④しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→キャンセル百鬼襲：百鬼豪砕は強百鬼襲、百鬼豪衝は弱or中百鬼襲から狙おう。百鬼豪衝や百鬼豪断を出すときは、必ずレバーを入れておくこと。相手が回り込みやジャンプなどで逃げようとすると、偶然投げられることがあるぞ。

最後に。豪昇龍拳は弱でも無敵時間が長く、相手の技とかち合ってもほとんど当たり負けしない優秀な技。相手にガードさせればいいぐらいに考えてガンガン使おう。

百鬼襲の性質と使い方

百鬼襲後は5種類も派生があり、使い分けが難しい。まず、百鬼豪衝は百鬼襲後のメインとなる打撃技で、低い打点で当てれば反撃されない。次に百鬼豪砕は、画面の真ん中でも追い打ちできる優秀な投げ技。追い打ちは安定して強竜巻旋風脚が2回当たる。百鬼豪墜はダメージが大きく画面端なら追い打ちできる投げ技。失敗するとスキの大きい百鬼豪断に化けるので注意。そのほか、アクセントとして下段の百鬼豪斬も忘れずに使おう。



百鬼豪墜は、失敗するとスキの大きい百鬼豪断に化けるので使用は控え目に。

空中にいる相手も、百鬼豪砕や百鬼豪墜で投げることができる。覚えておこう。

レシオ&グルーヴ考察

打たれ弱い豪鬼は、せっかくたまった怒りを放出できずに終わるので、Kグルーヴは不向き。Aグルーヴはオリコンの開発待ちか。そのほかのグルーヴは安定して闘える。回り込みからの瞬獄殺が使えるC、Nグルーヴがオススメ。

ゲー事典 **モリガン補足：**相手の起き上がり直後やガード硬直が解けた直後には、5フレームの投げ不能時間が存在する。しかし、本作では防御側がこの間に通常技を出すと、投げ不能時間がその1フレーム後に切れてしまう。投げと打撃技が同時に成立した場合は投げが優先されるため、発生1フレームの技でもない限り、発生の早いコマンド投げは通常技で防ぎにくいのだ。



RAIDEN

対戦攻略

ライデン

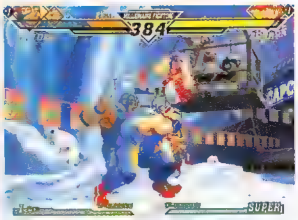
前作からの変更点をさらに突っ込んで解説。それに伴う立ち回りの変化を考えていこう。

Text：戸塚先生

戦術に影響する変更点

まず、二つのコマンド投げのスキが若干大きくなったことが挙げられる。その影響で、デストラクションドロップを垂直ジャンプで回避した相手に、すぐさまファイアーブレスで攻撃する戦法ができなくなっている。しかし、基本的にスキは小さいので、実戦レベルでの影響はほとんどないだろう。ちなみに、デストラクションドロップはLv3のみスキが小さいようだ。

スーパードロップキックのタメに、Ⓚボタンを二つ使うのもやっかいな変更点。ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚ、跳び込みや地上戦に使える各種中Ⓚ、どちらも犠牲にするのは惜しい。場合によっては、スーパードロップキックを使わない立ち回りを考えよう。

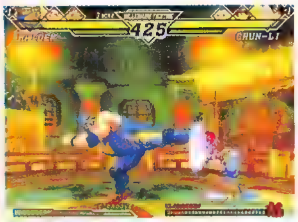


コマンド投げ空振りのスキが若干大きくなった。それにより一部の戦法が不可能に。

基本的な立ち回り

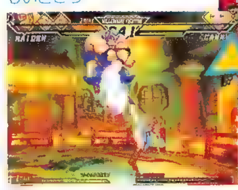
地上でのけん制は遠距離立ち中Ⓟが強力だが、しゃがみ状態の相手には当たらないので具合が悪い。そんなときは、遠距離立ち中Ⓚと遠距離立ち強Ⓟを使っていくといいだろう。特に遠距離立ち中Ⓚは遠距離立ち中Ⓟよりも若干低い位置に判定があり、リーチも長いので使いやすいぞ。また、毒霧も有効なけん制手段だ。ガードさせることができれば、ライデン側が先に動くことができる。ただし、空振りするとかなりのスキが生じてしまうので、慎重に使っていこう。

ジャンプ攻撃は判定が強いものが多いので、小ジャンプからの攻めも効果的だ。斜めジャンプ中🡇＋強Ⓟとジャンプ弱Ⓚは判定が強く、中途半端な対空技には一方的に打ち勝つことが可能。また、ジャンプ中Ⓚはリーチが長く、下方向に判定があるので使いやすい。ガードを固める相手には、技を出さずに着地してコマンド投げを狙っていこう。

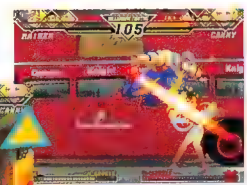


遠距離立ち中Kもなかなか強い。スーパードロップキックのタメをどうするか・・・。

ライデンは画面端に追い込まれるとかなり苦しいので、垂直ジャンプ弱Ⓚor弱Ⓟでけん制と対空をして、相手を近付かせないことが重要になる。もし追い込まれてしまったら、回り込みやガードキャンセル攻撃などのシステムと、弱ジャイアントボムでの割り込みで脱出を図ろう。また、ジャイアントボムは前作と同様に飛び道具を抜ける使い方ができるが、スキは大きくなっているので狙うときは慎重に。



しかし、跳び込みを多用するのであれば、空中ガードが欲しいところ……



ライデンは判定が強い技が多いので、小ジャンプ攻撃もかなり有効な攻撃手段だ

レシオ&グルーヴ考察

コマンド投げを活かすための回り込みと、追い詰められた状況の打開策としてガードキャンセル攻撃は必要不可欠。それらがそろっていて、空中ガードもあるCグルーヴがオススメだ。次点として、[illegible]も悪くないだろう。



RUGAL BERNSTEIN

対戦攻略

ルガール・バーンシュタイン

効果的な起き攻めは重要なダメージ源。さらに、有効な固め連係も知っておきたい。

Text：MVP

起き攻めへの展開

まず、起き攻めの目的について再確認しておきたい。なぜなら、当てやすいしゃがみ弱Ⓚからの連続技の威力がスーパーコンボの有無に左右されるルガールは、ゲージため用の起き攻めも重要だからだ。

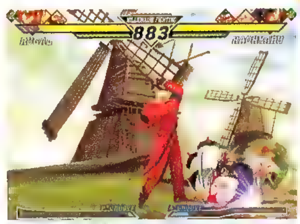
次に起き攻めを狙える技について。しゃがみ強Ⓚ、ダークスマッシュ、ゴッドプレス、ジェノサイドカッター（画面端）のヒット後が狙い目だ。

ガードをさせる起き攻め&連係

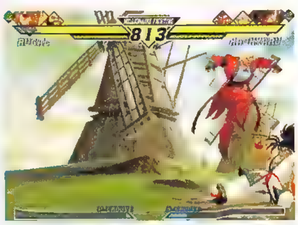
まずはゲージため用の起き攻めから。これは、通常技と烈風拳を使うのが手堅い。烈風拳はガードさせればルガールが先に動けるので使いやすいからだ。ただ、画面中央だと相手のノックバックがあり連係が作りにくいので、狙うのは画面端がベストになる。

画面端の場合、相手の起き上がりに烈風拳が重なるよう早めに出すのがポイント。そして前進しつつ立ち弱Ⓚorしゃがみ中Ⓚ→キャンセル烈風拳を繰り返そう。これは通常技と烈風拳の間で手を出されると相打ちになるが、烈風拳のダメージが大きいので、相打ちOKなのが特徴だ。また、烈風拳に回り込みをされるとこちらに接近されるが、弱攻撃キャンセルに回り込みを合わされても若干不利、中攻撃キャンセルなら五分程度の状況なので、あまり警戒せずにガンガン押していきたい。

なお、相手の割り込みは決め打ちで行なう必要があるので、これを多く見せておくと通常技からの小ジャンプが対処されにくい。再度接近して烈風拳で固めるのが理想形だ。



烈風拳を多用した固め連係は、相打ち、回り込みがあまり怖くないのがいいところ

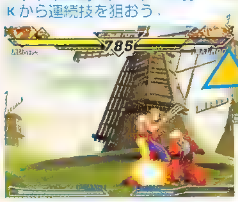


固めを多く見せておけば、小ジャンプからの攻めも展開しやすくなるぞ

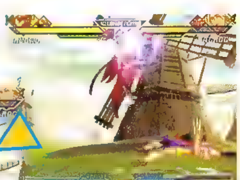
ガードを崩す起き攻め

起き攻めでガードを崩すには、ダークスマッシュを軸にするとよい。相手の起き上がりにダークスマッシュを空振りさせるように出し、しゃがみ弱Ⓚ×2で下段を攻めよう。

これは、画面中央ならダークスマッシュを出すときの前方ジャンプの高さで、正面か背後かを調節できる。主に背後へいくようにするとヒット率が高いはず。逆に画面端のときは、ダークスマッシュをギリギリ重ねて圧倒的な有利時間を作ろう。ここから歩いて通常技、小ジャンプからの着地下段などで揺さぶるのだ。



ダウンさせたら前方ジャンプからダークスマッシュを出すジャンプの高さが重要。



起き上がりに背後から襲うとヒット率が高い。しゃがみ弱Kから連続技を狙おう。

レシオ&グルーヴ考察

ダークスマッシュから毎回Lv1スーパーコンボで繋いでいくならCかN。小ジャンプを使っためくりのラッシュを主軸にするならC、A、N。また、Kで空中ジャストディフェンスの後、ダークスマッシュで突っ込むのも面白い。

ゲー事典　デストラクションドロップのスキについて：Lv3であれば、跳ばれていても一応ファイヤーブレスが間に合う。しかし、それが可能なのはS、Nの2つのグルーヴのみ。Nグルーヴではゲージ3つを必要とするので、実戦ではちょっと厳しいところ。Sグルーヴは体力ゲージ点滅中限定となるが、狙ってみるのも悪くないだろう

NAKORURU

対戦攻略 ナコルル



今回は新しい連続技とグルーヴに特化した戦法を紹介。機動力を限界まで引き上げよう。

Text：パチ

簡単ヒット確認連続技

前回の攻略で紹介した連続技よりも、簡単かつ実戦的な連続技を紹介しよう。

●しゃがみ弱Ⓚ×2→立ち弱Ⓚ→キャンセルレラムツベ

●しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→キャンセルレラムツベ

レラムツベは、発生がナコルルの必殺技の中で最も早く、リーチも長いので連続技に最適。多少遠くても安定するぞ。ただし、画面端でこの連続技を決めた場合、相手がA、N、Kグルーヴだとダウン回避から反撃される恐れがある。その場合は前回紹介したアンヌムツベの連続技にしよう。



レラムツベは発生が早いので、ほぼ確実にヒットする。画面端の場合は切り替えること

しゃがみ弱Kを2発出す間にヒット確認しておこう。簡単なので落ち着いて狙いたい。

長所を活かし欠点を補う

ナコルルの長所はズバリ機動力。スピードを活かした鋭い跳び込みと、ママハハとの連係がウリ。半面、攻撃力の低さはなんともしがたい欠点だが……それを補えるグルーヴがある。それは、ゲージためやパワーMAX発動で攻撃力をカバーすることができるS、Nグルーヴだ。元々ゲージを必要としないキャラなので、Nグルーヴの場合は、常にパワーMAX発動にゲージを割ける。また、Sグルーヴの場合は、性能のあまりよくない前転に代わって避けを使うことができ、カウンター攻撃を交ぜたよりいやらしい接近戦を仕掛けられるぞ。ちなみに、カウンター攻撃はⓅでキャンセル可能の斬り、Ⓚは相手を吹き飛ばしダウンさせる蹴りが出るぞ。そのほか、走りを使えるのでナコルルの機動力をさらに上げられる。長所を伸ばし欠点を補うこのグルーヴをオススメしたい。

S、Nグルーヴの闘い方は、やはり走りを駆使したいところ。ナコルルの走りはスピードが速く、相手の懐へ一気に潜り込める。まずはアムベヤトロやシチカプアイを盾にして走り、しゃがみ弱Ⓚ×2などで固めつつ、ヒット確認からの連続技を狙っていこう。ガードされた場合は、さらに走りからしゃがみ弱Ⓚや、めくりジャンプ弱Ⓚを狙ってまとわり付くといい。常に動いているぐらいのつもりで闘い、手数で相手を圧倒しよう。



パワーMAX発動はナコルルの攻撃力不足を見事に補う。ゲージがあれば積極的に。



接近したらしゃがみ弱Kでチクチク攻める。地上からも空中からも攻め立てられるのだ

走りはナコルルのスピードに拍車を掛ける。ママハハをタテにして一気に接近しよう。

レシオ&グルーヴ考察

ナコルルのオススメグルーヴはSかN。本文でも触れたが、長所が伸び、欠点を補えるのはオイシイ。また、ゲージをためやすいので、レシオ1の先鋒が向いている。攻撃力を補うため、いっそレシオ4なんてのもアリだろう。

JOE HIGASHI

対戦攻略 ジョー・東



今作のジョーもなかなか高性能だ。ノリ重視で怒涛のラッシュを見せろ！

Text：戸塚先生

攻撃主体の立ち回り

通常技で注目してもらいたいのがしゃがみ強Ⓚ。本作ではスキが小さくなり、先端をガードさせればその後の状況は完全に五分となっている。もともとリーチが長く判定も強かった技なので、かなりの活躍をしてくれるぞ。けん制にはもちろん、連続で間合いが開いたときの締めなど、中間距離で主軸になる技だ。

間合いを離されたら、ハリケーンアッパーを撃った後にスラッシュキックで接近して攻めに転じよう。その際は、先端をガードさせるように強弱の使い分けをすること。割り込みやバクチ対策に、弱スラッシュキック（空振り）で手前に止まる選択肢も有効だ。

遠距離から飛び道具を撃たれたときも、有効な攻撃手段がある。波動拳タイプの技は黄金のカカトで、烈風拳タイプの技はスラッシュキックで跳び越しつつ攻撃できるぞ。

このように攻め中心の戦術が強いジョーだが、防御面も弱いわけではない。タイガーキックはめくり狙いの跳び込みを迎撃できず、Cグルーヴには空中ガードもされやすいが、そこはダブルサイクロンアッパーやLv2以上のスクリューアッパーでフォローできる。手軽に大ダメージを与えることができるぞ。



このような攻めのバリエーションを増やして、反撃の的を絞らせないようにしよう。

起き攻めの起点にハリケーンアッパーを重ね、しゃがみ強Kなどで攻めを継続させる。



地上を這って進む飛び道具であれば、強スラッシュキックで攻撃が可能だ。

飛び道具を打ち合うことはよくある状況だが、そこは攻撃しつつ接近できるチャンス。

新技の使いどころ

新しく追加された立ち中Ⓚは、リーチこそ短いが発生が早く判定も強い。近距離でのけん制や連係の中へ、気軽に組み込んでいけるだろう。

黄金のカカトは中間距離からの奇襲や、ジャンプ防止に役立ってくれる。先端を当てるように使えば、ガードされても反撃は受けにくいぞ。

ダブルサイクロンアッパーは対空や連続技などに使うことができ、ダメージも大きい優秀な技だ。ゲージはすべてこの技に使っていきたい。非常にゲージがたまりやすいキャラなので、惜しまずに使ってダメージ効率を上げよう。

爆裂ハリケーンタイガーカカトはゲージがLv3までたまっておらず、かつヒットが確定する状況でのみ使用する。

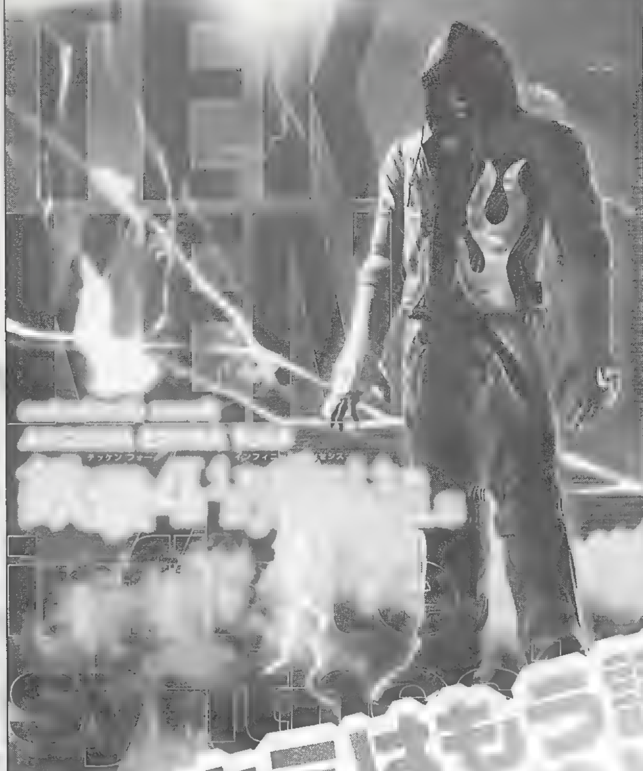


自分の真上にも攻撃判定があるので、タイガーキックが効かない跳び込みにも強い。

レシオ&グルーヴ考察

レシオ1で先鋒に配置して暴れまくり、ゲージを確保する役割に向いている。そのため、ゲージを持ち越せるグルーヴがいいだろう。また、無ければ困るようなシステムが無いので、チームのバランスでグルーヴを決めよう。

ゲー事典 **ナコルル／カムイリムセの活用法：** 遠距離立ち弱Pなどで固めた際の締めに、キャンセルで出すといい連係になる。ギリギリ届く間合いで出せば反撃を受けず、ガードクラッシュゲージもなかなかの量を減らせる。また、走りのあるグルーヴなら相手の飛び道具を跳ね返し、それを追いかけるといった使い方もできる。追加入力をヒットさせた後は起き攻めも狙えるぞ。



ENTERBRAIN ARCADIA EXTRA Vol.5

鉄拳4
-インフィニット シンセシス-
TEKKEN 4
-infinite synthesis-

定価1,344円(1,280円+税) オールカラー200ページ

出た！ この夏アルカディア編集部が贈る2大ムックのうちの一つ 鉄拳4 インフィニットシンセシス がついに出た！ ゲームシステム解析やデフォルトキャラクター完全技表に始まり、キャラ別対戦攻略&コンボ解説、さらには開発者インタビューや設定原画集までも収録。まだあまりゲームに触っていない初心者から、この1カ月間バリバリやり込んだ人まで、すべての鉄拳プレイヤーを納得させるこの一冊！ まだ購入していない人は今すぐ書店へ!!

キミはもう読んだか!? 二大3D格ゲー攻略本、絶賛発売中!!!



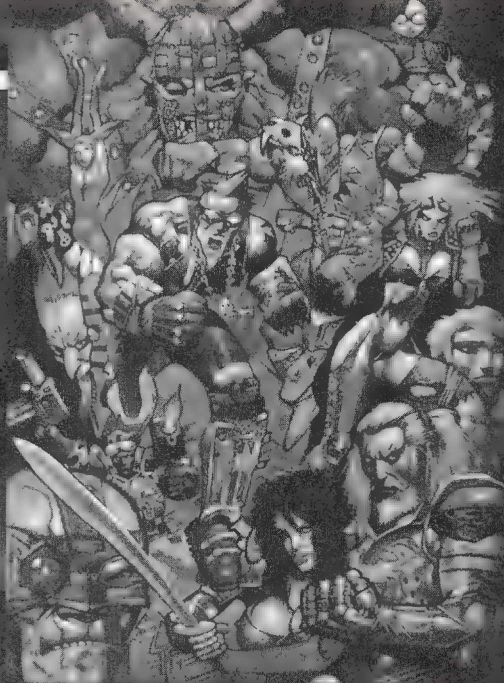
ENTERBRAIN ARCADIA EXTRA Vol.4

バーチャファイター 4 レッドブック
-エレメンタリー フェイズ-
Virtua Fighter 4 Red Book
-ELEMENTARY PHASE-

定価1,344円(1,280円+税) オールカラー208ページ

3D対戦格闘の王者、『バーチャファイター4』をムック化！ 基礎が身に付く連続写真付き技表や、話題のモバイル・ネットワーク対応VF.NET、新システムの詳細に加えて対戦攻略や連続技も網羅。基礎を身に付けずして、勝利はない!!

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にて注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先 株式会社アスキーイーシー 電話(03)5351-8202 (土日祝祭日を除く 10:00~17:00)
http://www.ascii-store.com/ (※URLが変わりました！)
ARCADIA on WEB http://www.arcadiamagazine.com/
株式会社 エンターブレイン
enterbrain



驚愕のヘビーサウンドに酔いしれ!

HEAVY METAL Geomatrix

Text : SHO

発売が待たれていた『ヘビーメタル　ジオマトリックス』だが、9月上旬、ついにアーケードへ姿を現すこととなった！　電脳空間(サイバースペース)にて熱いバトルを展開せよ!!



武器によっては、特殊な操作で多少性質の異なった攻撃が可能になったりする。



いかに有効な武器を拾うかが大切。適当に拾えばOKというものではないのだ。

さまざまな武器が登場する本作において、最も重要なのは武器の性能を知ることだ。まず押さえておきたいのが、通常攻撃と特殊攻撃の性質。ダッシュ中に撃つことで有効な攻撃を展開できたり、ボタン押しっぱなしでタメ系の行動が可能だったりと、その性質はさまざま。そのほかにも、攻撃力、使用回数など覚えることは多いが、覚えればその分確実に有利となる。各武器の性質を細かく紹介するので、参考にしてほしい。

君はどの武器を選択する？

アイテム性能解析

フィールドに点在する武器を使いこなすことが勝利への近道となる。それぞれの性能をしっかり把握して、有効な武器を確保しよう。

FLAME-THROWER 火炎放射器



①：20
②：16/60秒で1
③：1×5発
④：スラッシュ

射程は短いが広範囲に攻撃できるのが特徴。一度ヒットすれば、長い時間連続ヒットさせることができるので、使い方によっては有効な武器となる。特殊攻撃は火柱が上がる攻撃。地形を利用して低い場所にいる敵に使うと有効だ。

HAND GUN ハンドガン



①：20
②：1
③：1×3連射
④：サージ　キャシー

小型で単発の銃器。弾速が速く、攻撃後のスキが小さいのが特徴。1発1発の威力は低いが、当てやすいのでトータルダメージを考えると意外に使える武器だ。特殊攻撃で連射することが可能だが、単発で使うほうが当てやすい。

HAND GUN ハンドガン（見方）



グラフィック
アイテム名

①：20
②：1
③：1×3連射
④：サージ　キャシー

①：使用回数
②：通常攻撃での消費量
③：特殊攻撃での消費量
④：初期状態で装備しているキャラ

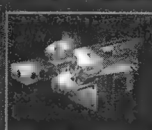
SNIPER RIFLE スナイパーライフル



①：12
②：1
③：1
④：メイフライ

通常攻撃は弾速こそ速いが、直線的で避けられやすいのが難点。特殊攻撃は弾速が遅いもののホーミング性能は高いので、比較的ヒットさせやすい。まず特殊攻撃を撃ち、それがヒットしたところに通常攻撃で連続ヒットを狙おう。

MOTO GUN モト・ガン



①：40
②：1×5連射
③：1×5連射
④：ハウンド

弾を5連射する武器。連続ヒットすればかなりのダメージが期待できる。攻撃後のスキが大きいので、ダッシュから攻撃するのが基本だ。特殊攻撃はレバーを左右に入力することで射撃方向を変えられるので、ヒットさせやすい。

HARD SWORD ハードソード / RAY SWORD レイソード / KILLER SWORD キラーソード





①：無制限
④：ディ(ハードソード)
ファントム(ハードソード)
ランス(レイソード)
デューク(キラーソード)

主にアタックボタンで使う剣系の武器は全部で三つ。ハードソードは標準的な剣で、振りが早く近距離での攻撃に優れている。レイソードはハードソードよりも振りが遅いものの、連続で斬り付けることが可能。キラーソードは最もリーチが長く攻撃力も高いが、連続攻撃ができないといった感じだ。

また、剣系の武器のみを持っているときは、二つの攻撃ボタンで異なった攻撃方法ができ、特殊攻撃も存在する。ショットボタンでは、どの剣でも突進しながらの連続斬りが出せるぞ。

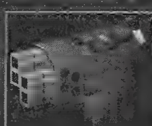
LASER RIFLE レーザーライフル



①：40
②：5/60秒で1
③：1
④：なし

通常攻撃はボタンを押している間レーザーを発射し続け、レバーを左右に入力すれば方向を変えることができる。特殊攻撃は自分の正面に射出した弾が方向転換して相手を襲うので非常に強力。オススメの武器なので必ず取りたい。

SHOT GUN ショットガン



①：16
②：2
③：1
④：ファントム

広範囲に攻撃するので当てやすいが、遠距離で当たったときの威力は低い。至近距離で全弾ヒットしたときの破壊力は絶大なので、ダッシュから相手とすれ違いざまに使うと有効だ。特殊攻撃は弾を集中して撃ち出すが当てにくい。

剣系アイテム補足： 剣のみを持っているときのショット攻撃は、走りながら3回斬り付ける特殊な攻撃。持っている剣に関係なく、必ず3回攻撃ができるので、非常に強力だ。また、3回斬ったところで特殊攻撃を入力すれば、攻撃後のモーションをキャンセルして特殊攻撃を出すことができる。連続ヒットするので、うまく斬れたときには狙っていきたい。

これだけは押さえておきたい

ダッシュ&受け身

対戦、対CPU戦を問わず、プレイする上で回避行動は必須。その主軸となる「ダッシュ」と「受け身」について詳しく解説していこう。

フィールドに出現する武器を確保しながら敵を倒す、といってしまえば至って単純明快だが、狙って攻撃を当てたり、避けたりする動作は覚えておきたい重要な要素。中でもダッシュと受け身は知らないと非常に損をするので、必ず覚えておいてほしい。

ダッシュをフル活用！

レバーを任意の方向に素早く2回入力することで行なえるダッシュ。相手の攻撃を避けようとするなら、必ずといっていいほど、このダッシュが必要となる。敵の武器によっては歩いて回避することもできるが、確実性を求めるならダッシュを使いたい。移動スピードが速いだけでなく、出始めに一瞬だけ無敵時間があるため、ギリギリの状況でも回避することが可能なのだ。飛んでくる弾を避ける以外にも、一部のアタックボタンによる連続攻撃を途中から回避できたりもする。一見して避け切れそうにない状況でも諦めずにダッシュを入力することを心掛けよう。

また、ダッシュは攻撃手段の要でもある。本作では立ち止まって武器を使うと完全に無防備となるため（一部例外アリ）、非常に危険だ。よって、ダッシュ中に武器を使うのが基本的な攻撃動作となる。相手に近付きながら攻撃を当てに行ったり、相手の攻撃をダッシュでかわしつつ反撃するなど、使い方はさまざま。ただ、ダッシュ攻撃後は若干スキが存在し、そこを狙われる危険性もあるので注意。

逆に、相手のダッシュ攻撃を読んだときは反撃のチャンス。ダッシュしつつ相手のダッシュ攻撃を誘うのも大切だ。



攻撃の手段としてダッシュ攻撃は必要不可欠。相手の攻撃後の硬直を狙うのが有効。



攻撃を受けたときには、諦めずにダッシュのコマンドを入力することが大事だ。



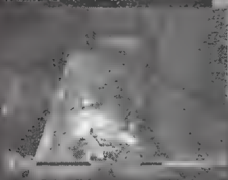
剣による連続攻撃を受けている最中でも、ダッシュで回避できる場合がある。

受け身で追撃を回避

攻撃を受けてしまったときに必要となるのが受け身。相手の攻撃をくらって吹き飛んでいる最中に、アタック、ショット、ジャンプいずれかのボタンを押すと、空中で受け身を取り、一定時間無敵となって仕切り直しが可能なのだ。受け身を取らずにいると、無防備な状態で一方的に攻撃を受けることになってしまうぞ。

ただ、空中高くに吹き飛ばされたときは、視覚的に分かりやすいので受け身を取りやすいが、狭い場所で壁にたたき付けられたときなどは、画面内がゴチャゴチャになって自分の状態を判断しにくい。そんなときも、とりあえず受け身を取り、空中ダッシュなどを使って見晴らしがいい場所に移動しておきたい。

不用意な追加ダメージを受けないためにも、攻撃を受けて吹き飛ばされたときには、必ず受け身のコマンドを入力するクセをつけておこう。

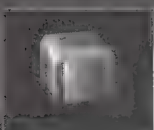


受け身を取らないと、その間攻撃をくらい放題になってしまうので注意。



受け身を取ると、吹き飛びモーションから回復し、一定時間無敵となる。

TRICK BOMB
トリックボム



①：20	
②：1×5発	
③：1	
④：ディ	

敵に爆弾を投げ付ける武器だが、特殊攻撃で地面に設置することも可能。ただし、設置した後は特殊攻撃の入力でトラップを爆発させるようになるため、同じトラップ系でもブービートラップのように複数設置することはできない。

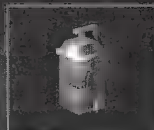
HYPER BAZOOKA
ハイパーバズーカ



①：5	
②：1	
③：1	
④：ゼウス	

最強の攻撃力を誇るが、ヒットさせにくいのが難点。相手の攻撃のスキを狙うなどの工夫が必要だ。特殊攻撃は構え中にレバー左右で多少射出方向を変えることが可能。使いにくい武器だが、多人数プレイでは非常に強力な武器だ。

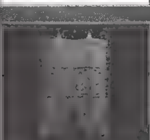
SPRAY GUN
スプレーガン



①：10	
②：16/60秒で1	
③：16/60秒で1	
④：なし	

感覚的には火炎放射器に似ているが、連続ヒットしないので威力は低め。ただ、ヒット時は相手の持っているアイテムをすべて落とさせることができるので、使い方によって有効な武器となる。多人数プレイにオススメの武器だ。

JET PACK（ジェットパック） / LIFE UP（ライフアップ） / INFRARED GOGGLE（赤外線スコープ）

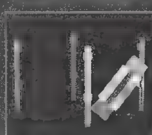






ジェットパックは移動速度が上昇し、空中ダッシュの最大回数が4回に増えるアイテム。赤外線スコープは、敵の設置したトラップが見えるようになるアイテムだ（この二つは落とさない限り効果が持続）。ライフアップは体力が回復するぞ。これらは上を通過するだけで取ることが可能。

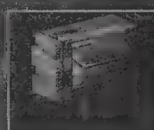
B-TRAP
ブービートラップ



①：4	
②：1	
③：1	
④：なし	

相手が近付くと電撃を発して足止めするトラップを、足元に仕掛ける。電撃をくらった相手は無防備な状態になるので、そこに攻撃を当て放題。ただし、1発当てた時点で吹き飛ぶので、追い打ちを多段ヒットさせるのは難しい。

MISSILE LAUNCHER
ミサイルランチャー



①：24	
②：1×8発	
③：1×2発	
④：スタブ	

通常攻撃はホーミング性能の高いミサイルを多数発射。使用回数の消費が激しいのが難点だが、多段ヒット時の破壊力は驚異的。特殊攻撃は2発ずつミサイルを発射するため、使用回数の消費が少ない。基本的にはこっちを使おう。

SATELLITE MISSILE
サテライトミサイル



①：10	
②：1	
③：1×5発	
④：なし	

通常攻撃で上空から敵を狙い撃つことができる特殊な武器。ただし、狙っているときは無防備な状態になるので、多人数プレイでは特に注意。この武器を使うなら、障害物を利用して見えない位置から使用するなどの工夫が必要だ。

L.R.M LAUNCHER
ホーミングミサイル



①：15	
②：1	
③：1×6発	
④：タルボット	

ボタンを押す時間でホーミング性能と弾速を変更できる特殊な武器。当てにくいが、ヒットしたときは相手がよろけるので追撃のチャンス。特殊攻撃は多数のミサイルを放出するが、相手に近付かないとほとんどヒットしない。

触れば分かる満足感！

優れた操作性で定評のある『機動戦士ガンダム』とほぼ同じ操作方法で、かつカプコン特有のCPU戦で遊ばせてくれる要素もバッチリキープ。2人で協力すれば、ある程度先まで進めるのでゲーム全体の感じもつかみやすいはず。ヘビーなサウンドもノリノリで好感触だ！

オススメ武器：数ある武器の中でもかなりオススメの武器が、レーザーライフルとミサイルランチャーだ。レーザーライフルは当てやすいのに威力が高く、安定したダメージを与えられる。ミサイルランチャーは特殊攻撃を使っていけば使用回数の消費が少なく、威力も高いので非常に強力な攻撃となる。どちらも見付けたら速攻ゲットだ。

前半ステージを一挙攻略!



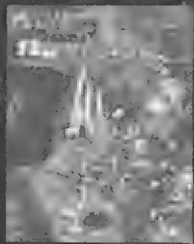
前半2ステージは[illegible]も低く、溜め攻撃中心で[illegible]はOK！今回は、対中ボス&ボス攻略を中心にお届けしていこう。 Text: [illegible]



※MAP上のシロ枠で囲まれているオブ[illegible]

柴田勝家軍

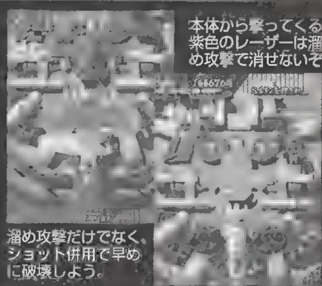
島 左近



出現タイミングを覚えていればザコ同然なのだが…。

強くはないのだが、リーチの長い溜め攻撃をいきなり出してくるので、うっかり忘れていると危険。直前の線路上に出現するレール砲台を、溜め攻撃で倒そうとしてやられるケースが多いので注意しよう。

筒井 順慶

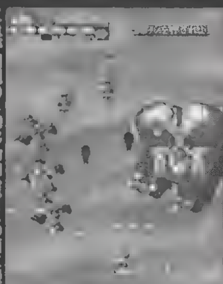


本体から撃ってくる紫色のレーザーは溜め攻撃で消せないぞ。

溜め攻撃だけでなく、ショット併用で早めに破壊しよう。

大型の要塞タイプの中ボス。攻撃は強くもなく、本体から発射される2発のアンチ溜め攻撃レーザー（溜め攻撃で消せない）に注意すれば問題ない。ただし耐久力は高いので、溜め攻撃だけでなく、ショットも併用して早めに倒すようにしよう。

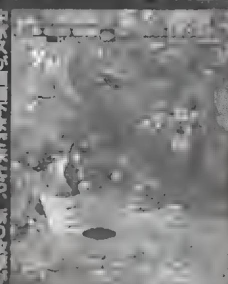
佐々 成政



これが[illegible]の4脚[illegible]台。この[illegible]に[illegible]らず、この敵の出現位置は要チェックだ。

この中ボス本体の攻撃自体は大したことはないが、周囲のザコからの攻撃には注意したい。特に危険なのは、緑色の4脚移動砲台。弾速の速い針状の弾を連射してくる強敵だ。砂漠に突入後、画面左から出現する3機編隊は覚えておくこと。

金森 長近



中ボスが[illegible]下まで来たら、斬り攻撃が来る。画面一番下に移動して回避しよう。

突進後に繰り出される斬り攻撃は、画面一番下にいれば[illegible]。[illegible]による攻撃も、[illegible]打で問題なく封じることができる。中ボス本体よりも、戦車など周辺のザコからの攻撃に注意しよう。

ステージBOSS 柴田 勝家

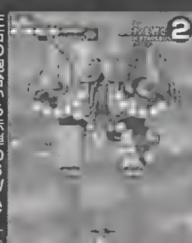


1次形態は左の写真①～③の攻撃に加え、左右のハッチからザコが出現する。連斬りコンボを狙うなら、粘って稼ぐといいだろう。16～17セット稼ぐことができる。2次形態は③～④の攻撃に注意。③の攻撃は一回の溜め攻撃では防ぎきれず、④は弾速が速い。

1次形態の攻撃パターン ①→②→③のループ



① 自機を狙った3WAY赤弾を[illegible]

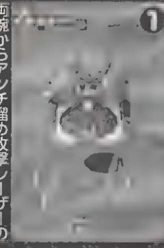


② 左右の砲台から赤弾の6WAY＋小赤弾の3WAY。溜め攻撃で防ごう。

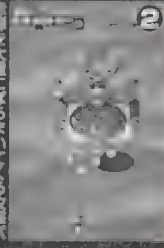


③ アンチ溜め攻撃レーザー。怖がらず間に入って、ボスを攻撃しよう。

2次形態の攻撃パターン ①→②→③→④→⑤のループ



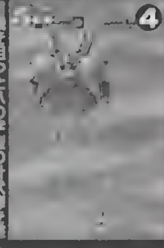
① 両腕からアンチ溜め攻撃レーザーの3WAY。自機を狙っていない。



② [illegible]に大量にばらまいてくる[illegible]。[illegible]すればOK。



③ 小[illegible]してくる。[illegible]長く溜め攻撃1回では防ぎきれない。



④ [illegible]を狙ったハの字型の針状弾を[illegible]ってくる。[illegible]が速いので注意。



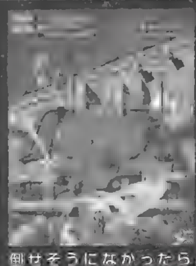
⑤ 大量のばらまき弾の後、4の攻撃と同じハの字[illegible]ってくる。

ゲー事典 **ステージの順番**：[illegible]かは、前作と同様、キャラによって決まっている。武田 信勝、明智 光秀は1面が織田 信忠ステージ、2面が柴田 勝家ステージとなっている。[illegible]3面[illegible]キャラ共通[illegible]



※MAP上の○印で囲まれている[illegible]

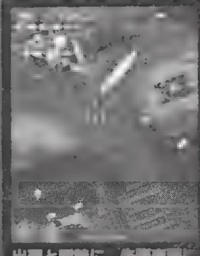
織田信忠軍



倒せそうになかったら、真・破裟羅モードを使おう。

細川藤孝

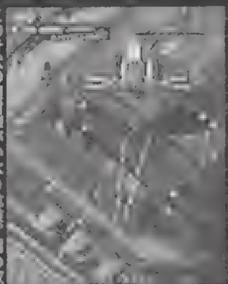
右ページで解説した中ボス「筒井 順慶」とほぼ同じで、やはり耐久力が高く、溜め攻撃だけで倒そうとすると危険だ。無理をして本体に接触すると、弾かれて敵弾に当たりやすい。ショットを有効に使おう。



出現と同時に、先頭車両に溜め攻撃をたたき込め！

丹羽長秀

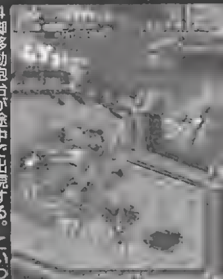
列車砲タイプの中ボスで、先頭車両も兜首の敵機になっている。先頭車輌は一瞬で画面外に逃げるので、溜め攻撃で素早く破壊しよう。中ボス自体の攻撃は大したことはなく、耐久力も低いので、溜め攻撃連打でOK。



この針状の連射弾がかなり危険。溜め攻撃が切れる瞬間は、特に警戒したい。

YASUKE

なかなか厳しい攻撃をしてくる中ボス。弾速の速い針状の連射弾を、2~4セット撃ってくる攻撃がかなり危険。溜め攻撃による弾消しを、アテにし過ぎないようにしよう。また、耐久力も高いので、ショットによる撃ち込みも必要だ。



4脚移動砲台が途中で出現する。こいつらの連射弾には十分注意すること。

塙直政

右ページの「金森 長近」と同様、画面下まで突っ込んでから斬り攻撃を仕掛けてくる。やはり、画面一番下にいれば届かないので、落ち着いて回避しよう。この中ボスとの戦闘中に、4脚移動砲台も出現するので注意。

ステージBOSS 織田信忠

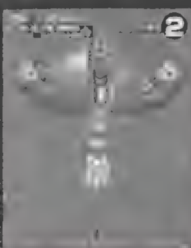


1次形態は②の攻撃の赤弾連射に気を付けよう。弾速が速く、溜め攻撃が終わった瞬間に攻撃をくらってしまうケースが多い。2次形態は、⑤の攻撃でミサイルに接触し、弾かれて敵弾に当たってしまうのが、ありがちなミスパターン。ミサイルは慎重に避けよう。

1次形態の攻撃パターン 1→2→3→2のループ



① 自機狙い赤弾6WAY×2T→3WAY×2と、左右[illegible]からの[illegible]



② 赤弾の連射が2回立て続けに来る。意識していないとミスしやすい。



③ 自機を狙っているアンチ溜め攻撃レーザーの7WAY。[illegible]に避けよう。



2次形態の攻撃パターン 1→2→3→4→5→6のループ



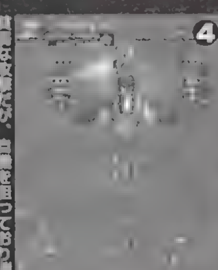
① 左右の大型ガトリング砲を連射する[illegible]



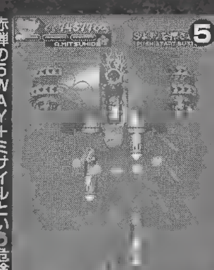
② 自機を狙って赤弾の5WAYを撃ってくる。[illegible]



③ ガトリング砲連射+ミサイル攻撃。溜め攻撃でミサイルを[illegible]



④ 単純な攻撃だが、自機を狙っており弾速も速いため、忘れていると危険。



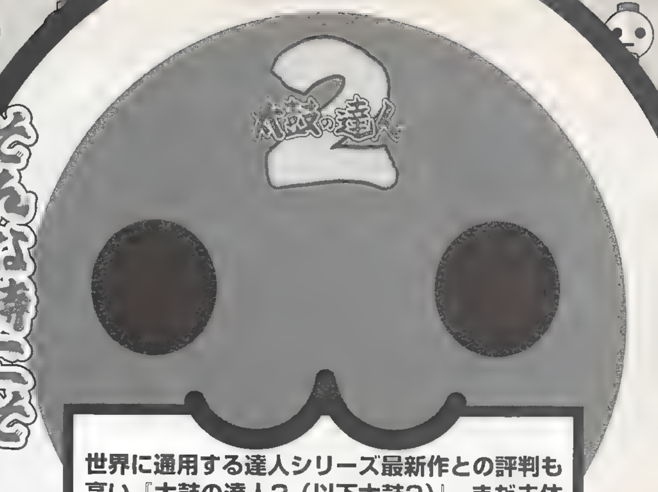
⑤ 赤弾の5WAY+ミサイルという危険な攻撃。ミサイルに接触しないように。



⑥ 5の攻撃の終わり際に、アンチ溜め攻撃レーザーの7WAYが来て1ループ。

ゲー事典 **モード、ランクについて：**[illegible]「2ステージのランク」を前提としたものになっています。また、[illegible]コンボを[illegible]していくとランクが上がるため、中ボスやボスの攻撃が[illegible]するところもあります。コンボ[illegible]によるランク補正は、コンボが切れると[illegible]なるようになっています。

そんな時こそ太鼓の達人だろ!?



世界に通用する達人シリーズ最新作との評判も高い『太鼓の達人2（以下太鼓2）』。まだ未体験の皆様には、一刻も早く最寄りのゲーセンで驚愕体験を味わっていただきたい。

担当:太鼓原打太　©（株）ナムコ

ここが違う！ 新生太鼓の達人

早い話、音楽ゲームって続編が発売されるたびに「どこが変わってるのかよう分からんわ～」と、お嘆きの諸兄もかなりいると伝え聞く今日このごろ。が、しかし。『太鼓の達人』にまつわるそんなお悩みを解消するためにアルカディアは創刊されたと言っても過言ではないという意気込みを、このページで証明しようと思う。

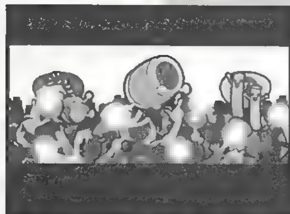
てなわけで、今回の『太鼓2』でざっくりと覚えておいてほしい変更点は……、

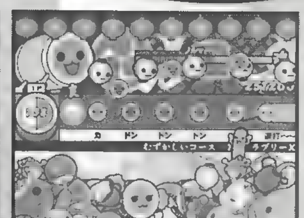
- **「新曲増加」**
- **「譜面刷新」**
- **「新モード追加」**
- **「祭りムード満点」**

……の四つである。友人知人に「今度の太鼓ってどこが違うのさ？」と問われたら、前出の四点だと、したり顔で答えてほしい。

「新曲増加」は誰がどう見ても一発で分かるので割愛するとして、「祭りムード満点」という点については、グラフィックや演出がパワーアップしているというところを示唆してみたものである。この点については、四の五の言わずに実際にゲーム画面を各自の網膜に焼き付けてもらえれば、嫌が応にもご理解いただけるものと信じている。

残りの変更点二つについてだが、これは今回の『太鼓2』を語る上で看過できない重要なポイントであるからして、どこよりも詳しく紹介していきたいというのが今の本心である。これからお兄さんが言うことをよくメモっておけば、そのうちクラスのゲーセン博士と呼ばれるかも知れないね！（本当）


タイトル画面では、和田どんがウォシャ○スキー兄弟の演出ばりに回る。


とにかく派手になったゲーム画面。コインを入れるだけで、盛大なお祭りが始まるぞ。

土着の民草も吃驚 驚異の譜面刷新

前作をしこたまやりつくし、神仏の境地にまで足を踏み入れちまったという人に朗報！ 今回の『太鼓2』では、前作に収録されていた曲の譜面も新たに刷新して収録しているので、新曲同様に新鮮な気持ちでプレイに臨めるぞ。これで、また修行も一からやり直しって訳であるからして、もう一度成長の喜びを実感できるってことですネ。

さらに、前作ではコースによって（かんたん、ふつう、むずかしい、の三つ）選択できる曲がそれぞれ決まっていたが、今回はコース間で移動した曲もあったり、新たに別コースの譜面が加わった曲があったりと、やりすぎ感も漂う大盤振る舞いだ。

もう少し突っ込んだことを言えば、譜面刷新によって新たに加わったプレイ感覚に「2P同時プレイにおける掛け合い」というのがある。

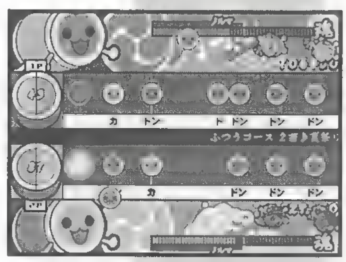
前作では、二人同時プレイの際に同じ譜面が流れてくることが多かったが（譜面分岐曲以外）、今回は1Pと2Pでは違う譜面が流れてくることが多くなったのだ。これにより、二人が交互に太鼓を打つことで、軽快な「掛け合い」のテイストが醸し出されることになったのであり、いわば和セッションであり和ジャムであり和グルーブであると言えよう。

こうして見るといいことずくめのように感じる譜面刷新だが、ダブルプレイを嗜好する方々にとっては少々骨のある譜面になってしまった。掛け合いが増えたために「左右の打ち分け」が前作以上に必要になってしまったのだ。

連打のみならず、左右異なった的確な打ち分けが必要となった今作……まさにダブルプレイヤーにとってはやり甲斐のある作品に仕上がっていると言えるだろう。

つーわけで、ぜひとも次回作ではダブルプレイ用のゲージとスコアを付けてほしいと祈りつつ、次のコーナーに行ってみましょう。




1P2Pの掛け合いを重視して作られた今回の譜面。ダブルプレイも盛り上がる!?

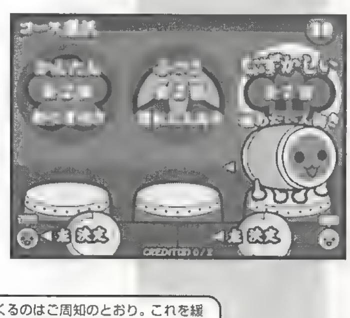
市井の民草も吃驚 脅威の新モード

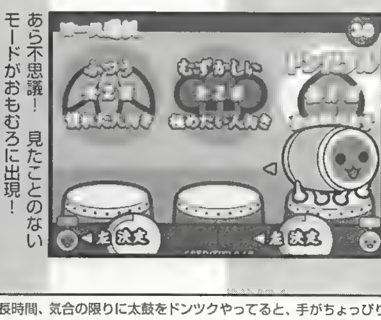
「むずかしいコース」にカーソルを合わせて、太鼓の右フチを十回たたけば、幻の新モードが出現するという都市伝説をご存知だろうか。……って、これは別に伝説でも噂でもなく、まごうことなき新モードの出現方法であります。

今回新たに搭載された隠しモードでは、『太鼓2』に収録されている全曲に加え、前作に収録されていたナムコオリジナル曲をプレイすることができるのだ。要は、このモードで遊べば、『太鼓2』の魅力のすべてを余すことなく味わうことができるという寸法である。ド豪華！

なお、収録されている曲の難度は全体的に少しづつアップしているので、遊び応えも十分。「むずかしいコース」をクリアした方は、さっそく挑戦してみよう。

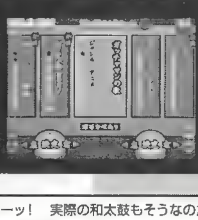
譜面も新鮮、曲も充実のこの隠しモード、こいつはまさに、ちょっぴり早い嬉しいお年玉だね！


「むずかしい」にカーソルを合わせ右ふちを10回たたくと……、


あら不思議！ 見たことのないモードがおもむろに出現！

隠しコース出現法

●「むずかしいコース」にカーソルを合わせ、太鼓の右フチを10回たたくと出現。かんたん～むずかしいコースの曲＋前回にあったオリジナル曲、全36曲を収録



ゲー事典 突然始まる太鼓ちょっといい話一ッ！ 実際の和太鼓もそうなのだが、長時間、気合の限りに太鼓をドンツクやってると、手がちょっぴり痛くなってくるのはご周知のとおり。これを緩和するために役に立つのが「手袋」類。長時間のプレイにおいて、手にかかる負担をかなり軽減してくれるナイスアイテムだ。軍手なら安いし、ゲームの雰囲気にもベストフィット！

和田どんに訊け！ 新曲ここがたたきどころ！

今回、ぐっちゃりと増加した厳選な新曲の数々だが、各曲におけるポイント——いわば魂の込め所を、「太鼓の達人」のマスコットキャラである「和田どん」に聞いてきたぞ。本当に聞いてきたんだってば！

箱根八里の半次郎

ニューウェーブ演歌として大ヒットを続けている名曲が、待望の収録と相成ったドン。老いも若きも漢も女も盛り上がれる一曲なので、腰を入れてバチを振るってほしいドン。お馴染みのサビの部分は独特の譜面構成となっているので、雰囲気を出しつつ演奏してほしいドン。

踊るポンポコリン

日本全国でお馴染みの、日曜夕方アニメからのチョイスだドン。これも幅の広い層の方にプレイしてもらいたいという狙いを込めて選曲したドン。

曲調も明るく軽快なので、是非とも意識を失うほどのハイテンションで太鼓をたたいてほしいドン。酩欠上等！　の心意気を期待するドン。

詠人（うたびと）

これもちびっこ向けのセレクトだドン。曲の雰囲気からもわかるように、ゆったりまったりとした叩き心地が味わえる和風チルアウトだドン。

ヘンに気負わず、肩の力を抜いてから、気楽にたたくと味わいが出るのだミン。現実の荒波に疲れた方は、ぜひともこの曲でリフレッシュするドン。

アイアイ [redacted]

みんなが知っている童謡からチョイスしてみたドン。ちびっこも気軽にプレイできるようにというのが、この曲が抜擢された理由だドン。

2P同時では「アイアイ」の掛け合いのところが魅せどころだドン。一見簡単に見える譜面だけど、気を抜くとタイミングがズレるから要注意ドン。

ミニモニ。ジャンケンぴょん

ちびっこの間で大人気の「ミニモニ。」のメジャーデビュー曲を、ここぞとばかりに収録したドン。ノリのよさでは太鼓収録曲の中でもトップクラスなので、各自魂を解放して思うさまバチを振るうドン。身長150cm以下のちびっこも、気後れすることないガッツでプレイしてほしいドン。

夏祭り [redacted]

ゲームのテーマから考えても、収録されることが至極当然な一曲だドン。見どころは歌詞に合わせて画面で炸裂する花火だドン。実はこれは狙ったものではなく、偶然に曲と演出のタイミングが合ってしまったというのは、ここだけの秘密だドン。口外すると江戸川乱歩のパノラマ島ばりの打ち上げ花火の刑だドン。

ultra soul [redacted]

今年の夏をふうびした大ヒットナンバーが「太鼓の達人」で炸裂するドン。原曲のノリの良さと疾走感をそのまま太鼓アレンジにコンバートした、燃える漢の魂ソングだドン。ここは曲のイメージに合わせて、「超魂」を込めて熱く激しくヒッティングしてほしいドン。

いい湯だな [redacted]

太鼓恒例、ドリフシリーズからの一曲だドン。日本人の心の底に染み付いたドリフ魂を、この曲で君も再発見してみるドン。頭の上に濡れタオルなどを乗せつつ、たたくのもイキでいいドン。背後のギャラリーは、曲に合わせてしっかりと振り付けするドン。びばのの。

シンクロナイズド・ラブ

最近CMのおねえちゃんの衣装が変わってしまって複雑な今日このごろだが、それはともかくとしてバラエティ番組などでも有名なあの曲が太鼓に登場だドン。一見単調な曲に思えるが、実は意外にトリッキーな譜面になっているので、最後まで気を抜くことは許されないドン。

恋愛レボリューション21

70年代ディスコを彷彿とさせるダンスナンバーだドン。「70年代を知っているということは、和田どんの年齢って……」とかいう余計なツッコミは禁止だドン。この曲をプレイする際には、頭上にミラーボールが回っているダンスフロアーにいる気分で走り抜けてほしいドン。

恋をしちゃいました

タイトルからして「祭り」とは壮絶に無縁な気もするが、そこはそれ、恋する乙女の気持ちになってたたくがいいさドン。この曲は1Pと2Pの掛け合いが面白いのがポイント。歌詞の中の掛け合いとタイミングを合わせて、2人のハートを一つにしてたたくといいドン。たとえそれが野郎同士でも。

明日があるさ [redacted]

今年を代表する有名曲を太鼓アレンジして収録したドン。リズムが比較的ゆったりしているので、せかせかせずマッタリングにプレイするといいドン。流れるリズムに合わせるように、身体を左右にスイングしながらプレイすると、実はいい案配かもしれないドン。

ダンシング！夏祭り

ついに犠牲者が出るか!?　いやさ出しますす出させますといった勢いの過酷なスケジュールを経て生まれた、奇跡の一曲だドン。『太鼓の達人』のテーマでもある「祭り」を全面的に押し出した曲なので、ぜひともプレイしてもらいたいドン。いさましい掛け声に負けない気合で太鼓を叩くドン。

サマーれげぇ！レインボー

これも開発スケジュールの限界に挑んだ曲だったドン。太鼓の達人にしては珍しく、レゲエ調の曲に仕上がったドン。感覚的には、太鼓じゃなくてコンガをたたいていると思ってもらえれば、それなりに雰囲気がでるんではないかと提案してみるフランクな気分の今日このごろだドン。

チュッ！　夏パ～ティ

今年の夏を彩ったプリティソングだドン。「チュッ！」のフレーズに合わせて、キュートな振り付けで太鼓を叩くドン！　この曲だけは猛々しさをしばし忘れて、可憐な乙女の心になりきって演奏するのだドン！

炎のファイター

イントロを聞くだけで闘魂が自動的に充填される、脅威のアグレッシブナンバーだドン。これ一曲あれば「癒し系」なんていう軟弱な曲は必要ないドン。この曲をプレイする際には身も心も猪木になりきるのがお薦めだドン。顎を突き出して「なんだこのヤロー！」で決まりドン。



今回の「太鼓の達人2」は、祭りの雰囲気を全面に押し出したハイテンションな仕上がりになっているので、みんなには「祭りに参加する」ような気持ちで遊んでほしいドン。

どんちゃん音頭

メインキャラでもあるボク「和田どん」のテーマ第2弾だドン。実に朗らかな曲調に仕上がっているので、祭りの夜を締めくくるにはうってつけの一曲だドン。『太鼓の達人2』のエンディングでは、歌詞テロップ付きでこの曲が流れるので、頑張って「むずかしい」コースをクリアしてほしいドン。

ラブリーX [redacted]

マッピー音頭に続いて、ナムコクラシックスからの登場だドン。難易度的には、前作のラスボスでもあった「ゴーゴーキッチン」に匹敵する内容なので、根性入れてクリアしてほしいドン。この曲を極めれば、栄光の太鼓マスターへと大きく近づけること請け合いだドン。

和田杯争奪!? 第一回開発内太鼓名人決定大会

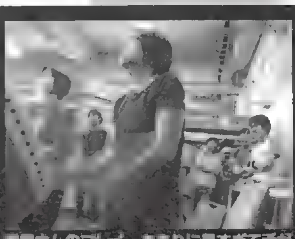
8月某日、ナムコ未来研において、「和田杯争奪 第一回開発内太鼓名人決定大会」が行なわれた。

参加したのは「太鼓の達人」シリーズを開発した猛者8人＋プロデューサー1名。皆、「太鼓の達人」のバチさばきにおいて一家言ある達人ばかりだ。

激戦の結果、栄えある第一回和田杯を勝ち取ったのは、マイバチを用意し、「あまり強く叩かなくてもセンサーは反応します」と、ミッキーロークの猫パンチレベルの強度でプレイ、99パーセントをたたき出したキャラデの鵜尾さんだ!!　キャラデザイナーが一番ゲームが上手いってのはどういうもんかいな？　企画の中館さん？



みんなで集合写真。終わってみればノーサイド（定例句ダネ！）。



鵜尾さんのプレイ。あまりに早すぎて手が写りません。

ゲー事典 突然始まる太鼓ちょっと大予想ーッ！　今回の「太鼓の達人」にもハロプロ印の曲が多数収録されたわけだが、次回作には「ザ☆ピ～ス」が収録されるであろうことは想像に難くないですネッ！　つーか、いつに日にか太鼓の達人のオリジナル曲に「ドラゴンセイバー」が収録されるのだろうか——との想いを馳せつつ、早くも「3」の制作発表を待ちわびる今日この頃だ。



悩めるノービス諸君！楽勝攻略でステップアップせよ!!

Text：ずるずる

ROUND 1

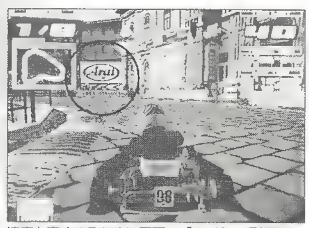
コース幅を有効に使え！

Piazza Laziale A
(short track)
LAP 7　389.560M

今回は悩めるノービスドライバー諸君にクラスBへ上がるための攻略を伝授しよう！

今回はアクセルワークのみでクリアを目指す！ これは、先々のレースで「制動距離」を覚える必要があるからだ！ アクセルワークのみで走ることでそれを習得し、クラスBに即対応ができるようにしていきたい。

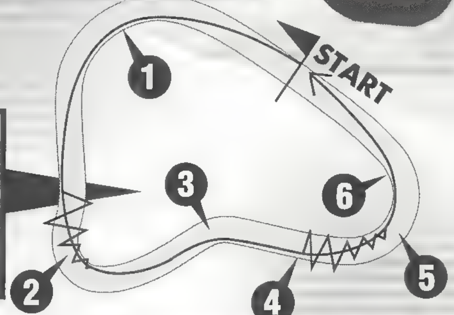
まず①だ。全開で抜けることもできるが、慣れるまでは少しアクセルをゆるめて抜けるように。②の小さい右のインからアクセルオフにし、十分に減速して②を曲がる！ ここが重要！

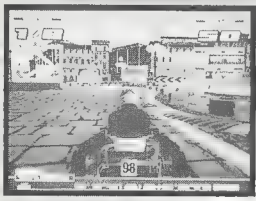


速度を高くするために正面に「Arai」の看板が見えるまでアクセルを踏み込まないように！

③はアウトからインへ抜け、④でアウト側に寄り、ハーフアクセルで⑤のインへ進入しよう。

⑥ではアクセルワークに注意して加速し、平均速度を維持して周回を重ねるようにしよう！





先の左コーナーは、手前のゆるい右コーナーのインからアクセルオフにしてから進入しよう！

ROUND 2

しっかりブレーキング！
そしてインを突け!!

Circuit B
(middle track)
LAP 3　1189.419M

メインのストレートが長く、①の前でかなり高い速度になるので、②でふくらみやすい。アクセルをオフにしてラインをトレースできるようにしよう。

十分に加速して、③の登りに差し掛かったら右寄りにラインを移しながら、④でアクセルをオフ。インをキープして⑤をスムーズに抜けられるようにしよう（全開で抜けられるが、⑤での加速が鈍るのがちょっと問題）。

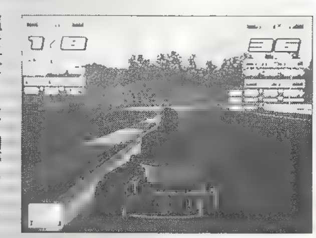
⑥では加速が鈍らないように大きな弧で走り抜けていこう。

⑦の左の縁石の中央付近からアクセルをオフにし、思い切って切り込んでインを突こう！

ここから先の2つのコーナーは1位ゲットに大きく影響するので、確実にインを突きつつ、弧を大きくして曲がること！

⑦から減速をして切り込んだら、⑧でアウト側にふくらむ。

⑨で右端に移って右の縁石の中央付近からアクセルをオフにし、しっかり切り込んでインを抜ける。滑らかに⑩のインを抜け、周回を重ねていこう！



左の縁石の中央付近からアクセルをオフにして、思い切り右に切り込んでインを突くぞ！



②の部分でふくらんでからしっかりインへ切り込まないと、アクセル全開のまま走り抜けることはできない。

右の縁石の中央付近からアクセルをオフにし、インに突っ込む気持ちで思い切り進入する！

第1戦「Piazza Laziale A」クリア目標タイム
1周目：23秒500
2周目以降：18秒500(最速目標タイム：17秒000)

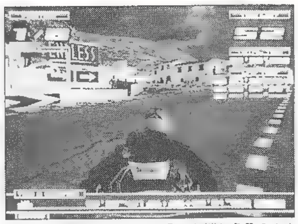
第2戦「Circuit B」クリア目標タイム
1周目：55秒500
2周目以降：50秒500(最速目標タイム：48秒500)

ROUND 3
前半のミスは順位UPに大きく影響！
Andalucia B
LAP 5 (middle track) 687.759M

順位を大きく落とすと回復させるのが一番難しいコース。気合を入れて走るようにしよう！

①のインの縁石まで攻めたところから直線的に②に進み、そこからアクセルをオフ。③ではガードレールに注意してインを突いて抜けていこう。

ここをミスると、この先であっという間に順位が落ちるぞ！


①からの連続コーナーは、②の左端からそのまま直進して右端に抜け、次の進入準備をしよう！

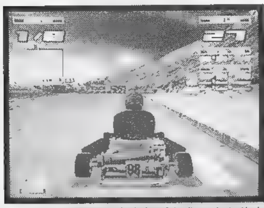
④のインを突いたら即アクセルをオフにし、一度しっかりアウトにふくらんだところから次のきつい左のインに切り込む！

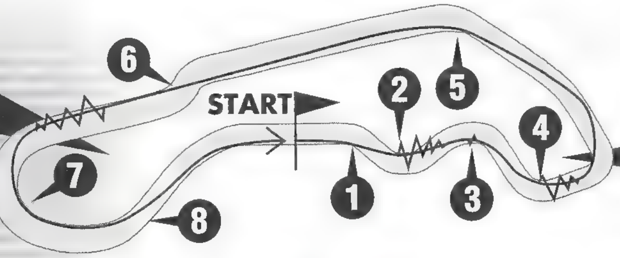
ただし、攻めすぎてインの縁石に乗るとコントロールを失うので、弧を大きく、加速を重視したラインを作るようにしたい。

ここで敵車に抜かれてもあわてないように！　その先の長い直線部分で追い抜き返そう！

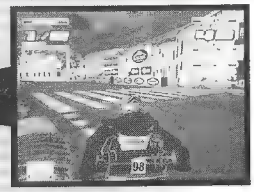
⑤でインを突きすぎると、グリップが低下するので注意。

⑥は直線的に抜け、⑦へ進入するため減速の準備をしよう！


⑥から先の直線の中央付近からアクセルをオフにし、切り込む。⑦の長いコーナーのインをキープし続けていこう！



④のイン通過後、即アクセルをオフにしてオーバーランを阻止し、きつい左のインを突けるようにしよう！



⑦は早めに強く切り込めれば長くインをキープできるが……しっかり減速が出来ていないと、インキープが難しいぞ！

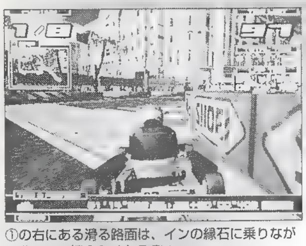

長くインをキープしてきたら正面に緑の広告が（地面にある！）見えたらアクセルを踏み込もう！

⑧までインをキープし続け、正面の地面に緑色の広告が見えたらアクセルを全開へ！

加速をしつつラインを右に移して1周終了！　オーバーランに注意し、周回を重ねていこう！

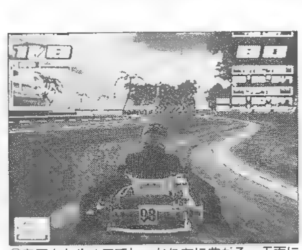
ROUND 4
ヘアピンに集中せよ！
Côte d'Azur C
LAP 2 (long track) 1527.080M

2つのきついコーナーを確実に減速することができれば、かなり展開が楽になる。それを確実に覚えて1位をゲットし、ステップアップするぞ！


①の右にある滑る路面は、インの縁石に乗りながら曲がると滑らなくなるぞ！

①のところでグリップが落ちるので怖い思いをすると思うが、ここはインの縁石に乗るとそれが押さえられるのでやってみよう。ただし、弧が大きくなるので注意。

②まで全開で来たら③までアクセルをオフにし、インをキープし続けられるようにしよう。


②をアクセルオフでしっかり左に曲がる。正面に像が見えたらアクセル全開&直進だ！

④の路面の右側にある大きなタイヤのブラックマークの手前からアクセルをオフにし、十分に減速されたところからインへ切り込み抜けていくこと！

⑤はハーフアクセルでインを走り、先の右コーナーのインを抜けるまで加速を我慢。

⑥はアウトからインへ抜け、⑦を全開で抜けられる大きな弧を作れるようにしよう！

インをキープしたらきついヘアピン進入の準備のために⑧からアクセルをオフにし、完全に減速されたところからインを確実に突くようにしよう！

インを抜け、正面に直線が見えたらアクセルを踏み込もう！

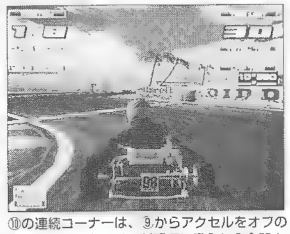


④の右端黒い路面の前からアクセルをオフ。十分に減速されてから左に切り込んで、小さく曲がりながらインを抜けよう！


⑧で右から左のインに移る。そのときにアクセルをオフにし、ヘアピンを小さく曲がれる速度まで減速させる必要がある！

⑨からアクセルをオフにし、⑩を直線で抜けられるラインに合わせる。1つ目の左を抜けたらアクセル全開で右に曲がり直線へ抜けよう！

これで4戦全勝！　きちっと減速、きちっと切り込めれば、クラスB昇進も難しくないぞ！


⑩の連続コーナーは、⑨からアクセルをオフのまま進入！　右のインが正面に見えたら全開！



優勝を続けるレースを展開できれば、スポンサーに注目され、チーム所属が可能になるぞ！

第3戦「Andalucia A」クリア目標タイム
1周目：35秒500
2周目以降：31秒500(最速目標タイム：30秒500)

第4戦「Côte d´Azur C」目標タイム
1周目：1分16秒000
2周目以降：1分11秒000(最速目標タイム：1分09秒000)

本当の地獄、それは2-3から始まる

いよいよ本格的に難しくなる2周目3面だが、徹底的にパターン化すればノーボムで抜けることも十分可能。ジュエリングの活用と撃ち返し弾の誘導、敵弾を恐れない大胆な動きが要求される。

Text: RED

流れをつかめ！

今回攻略する2周目3面は2周目1～2面と違い、アドリブのみの弾避けだけではどうにもならない。しかし、しっかりパターン化すれば、難しい弾避けをさせられることもなく、意外に安定するステージになるぞ。

基本的な方針は、画面全体を大きく使って、細かいの弾避け（アドリブ）を回避することなので、全体的な流れをつかむことから始めよう。

今回はステージを3エリアに区切り、連続写真で細かく解説している。写真の矢印を参考に、おおまかな自機の移動ルートを把握してほしい。

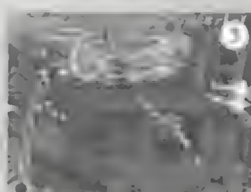
パターンを安定させるために重要なのは、撃ち返し弾の誘導だ。この誘導をミスすると、本来のルートを安全に移動できない。画面外周沿いを移動する場面は、特に注意。

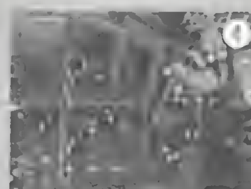
ステージスタート～ベロクロン直前まで

まず、スタート直後に出現するレイルシーブだが、ここである程度ダメージを与えておかないと、後半で再登場したとき、すぐに破壊できない。直前に破壊したバレリーナの撃ち返し弾には十分注意を払いつつ、ギリギリまで重なって撃ち込んでおきたい。次に8～9の場面だが、ここで出現する中型戦車（シュツルムディーガー）はかなりの強敵。手前のザコ戦車をワザと少し残しておき、Gモードのジュエリングで中型戦車の弾幕を消し、撃ち込み＆上に切り返すキッカケを作るのがポイントだ。15でガバメントディーガーを破壊する際はGモードで破壊すると良い。そのまま、ガバメントディーガーの下にいるザコ戦車をGモードで撃てば、ガバメントディーガーの撃ち返し弾をジュエリング連鎖で消してくれるため、直後の展開が楽になる。

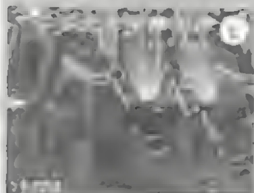

まずはバレリーナ[illegible]のザコ[illegible]を[illegible]、[illegible]出現するレイルシーブ[illegible]に撃ち込む。

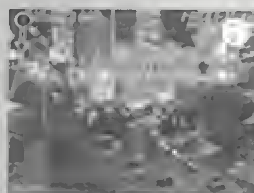

レイルシーブは[illegible]では破壊できない。ある程度[illegible]んだら、画面左下に逃げ、敵弾を誘導しておく


上に移動する。2門の大型砲台と線路の下から出てくる中型戦車を、下に移動しながらFモードで破壊する。


画面下に着く前に一瞬Gモードを使い、撃ちもらしたバレリーナを一掃し、画面一番下を移動して弾避けする。


大型戦闘機・ハヌマーンが2機出現弾幕を大きくかわしながら接近し、Fモードで一気に撃ち込んで破壊する


2機のハヌマーンを破壊後、すぐに画面一番上に移動、左へ移動し、なるべく画面左上の位置をキープする


戦車群の弾を引き付けながら避け、少しずつ下に移動。できれば、右上のアイテムキャリアーを破壊する


下に移動しつつ弾を避け、ザコ戦車&バレリーナ編隊を撃ってダイヤを仕込み、ショットを止めて移動する。


左下に移動、残したザコ戦車をGモードで撃つ。右下から出現する中型戦車×2両の弾幕をジュエリングする


上に移動しながら中型戦車・2両を破壊し、[illegible]から出現するハヌマーンに接近、撃ち込んで破壊する


ハヌマーン撃破後、すぐにレール砲台・ダースティーガーが[illegible]から出現。Fモードで撃ち込んで破壊する。

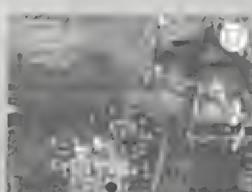

ダースティーガー破壊後、右下から出現する大型戦車ガバメントティーガーにショットを撃ち込む。


ガバメントティーガーが主砲を撃つと同時に、画面一番下を移動。ガバメントティーガーの下を抜け、前に行く。


画面外周を反時計回りに移動しながら、左から来るダースティーガーにすれ違いざまに撃ち込む。


さらに反時計回りに移動、前方のガバメントティーガー[illegible]で破壊。撃ち返し弾を画面下を通って避ける。


2両目のガバメントティーガーの[illegible]は、下にもぐり込んで避ける。撃ち[illegible]を忘れずに、ダメージを与えること。


2両目のガバメントティーガーが再度主砲を撃つので、切り返して左に戻り、撃ち込んで破壊する


この編成のバレリーナは、少し残らせてからGモードで撃つといい。その後右のダースティーガーをFモードで破壊


2両のダースティーガーが、同時に出現。画面外周を時計回りに移動する。ここでは無理に撃ち込む必要はない。


さらに画面外周を移動して左に抜け、出現したガバメントティーガーと残ったダースティーガーを破壊する

ゲー事典 お断り：今回のパターンは、ボルト＋ネイルの組み合わせを前提としたものになっています。他の組み合わせを使用する場合、パターンが異なる場面があることをご了承ください。

ベロクロン～レイルシープ撃破

まず注意したいのは、ベロクロンを破壊するタイミング。破壊するのが遅れると、直後のダースディーガーの出現数が減る場合があり、パターンが狂う原因になる。Fモードメインで撃ち込み、できるだけ早く破壊しよう。26～27および30の場面は、ハヌマーンの撃ってくる弾幕の射出方向が悪いと、避けようがなくなる可能性がある。ここが安定しないようなら、ハヌマーンの弾幕を避けやすい角度に誘導するようにしよう。


[illegible]


[illegible]

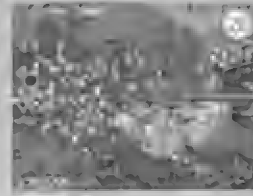

[illegible]


建物の影から出現するザコ戦車群、バレリーナ編隊をGモードで撃ち、ジュエリングで流れ弾を消しておく。


右から接近してくるダースディーガーをFモードで素早く破壊する。直前に破壊したザコの撃ち返し弾に注意。


右に移動しつつ、後続のダースディー[illegible]


[illegible]


Gモード撃ちっぱなしで画面左下へ移動。撃ち返し弾や戦車群の弾を引きつけて、ゆっくり動くこと。


[illegible]


[illegible]

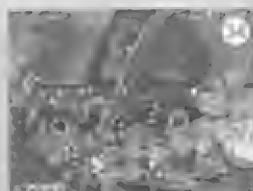

[illegible]


レイルシープが再度出現。先頭車両に重なってFモードで撃ち込む。ここで破壊し損ねると、その後がキツイ。

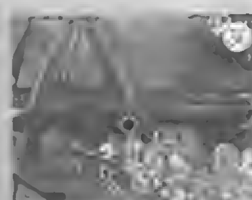

レイルシープ破壊後、画面右下から出現するタグボートを撃つために、下に移動する。撃ち返し弾に注意。

鉄橋エリア～最終防衛ライン

37のハヌマーンを破壊した後は、すかさず画面一番上に張り付くのが重要。後続のハヌマーンに効率良く撃ち込める。39～40の場面は、少しバレリーナ編隊を泳がせておくと弾幕密度が上がり、40で中型戦車を破壊するときに、Gモードでのジュエリング連鎖が安定する。43～46は移動のタイミングが重要。難しいのは45の場面で、この位置に到達するのが遅れると非常に危険。44の場面で早めに移動することを心がけよう。


[illegible]


[illegible]


[illegible]


右上からハヌマーンが出現。1回弾を撃たせてから接近し、Fモードで破壊。すかさず画面一番上に移動する。

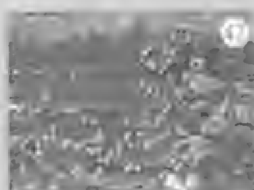

右上からハヌマーン2機[illegible]画面一番上を左に移動しながら、出現と同時にFモードで撃ち込んでいく。


[illegible]

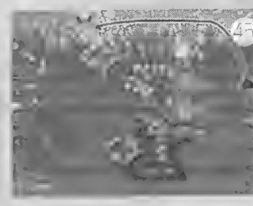

右下に中型戦車が出現する。Gモードを使ってジュエリングをし、中型戦車からの弾幕を消しつつ撃ち込む。


[illegible]


さらに右からハヌマーンが出現するが、無理に破壊しなくてもいい。Gモードで周辺のザコ戦車を処理しておこう。


[illegible]


移動のタイミングが早すぎると、こ[illegible]


左上に抜けた直後は、自機を狙っていない弾がバラまかれている。移動速度を調節して、タイミング良く抜ける。


ここまで来れば、クリアしたも同然。キャリアーも意外に危険なので、背後に回り込んで、Gモードで破壊しよう。

ゲー事典 ハヌマーンに注意 [illegible]

STAGE BOSS コロギス

一部の攻撃が大幅にパワーアップしているが、避けられないほどのものは無い。ノーボムで抜けることも十分可能だぞ。

1次形態

●攻撃1：自機狙い弾＋扇状の連射弾／1周目より連射弾同士の間隔が狭くなっているため、動けるスペースがさらに制限された状況で自機狙い弾を避けることになる。連射弾の発射タイミングに注意しつつ、大きく動くのがポイント。連射弾の飛んでくるラインを把握するのが重要だ。連射弾の間で自機狙い弾をギリギリ避ける方法は、あまりオススメできない。



連射弾のラインに注意しつつ、自機狙い弾を避けよう。

●攻撃2：変則扇弾／1周目より弾幕密度がかなり高くなっているが、対処法はほぼ同じでOK。ボスの正面付近で自機の動きを止めて弾幕を引き付け、自機に当たる中央の弾を、最小限の動きで避けるようにしよう。この際、下に動いて避けるのがポイントで、上に動くより避けやすくなる。ただし、画面下に追い込まれた場合のみ、上に切り返そう。



弾幕密度はかなり高いが、ボスの正面で、少しずつ下に移動して避ければ簡単。

●攻撃3：軌道変化弾／1周目と同様、ギリギリまで引き付けながら移動して避ける。ただし、3セット以上撃たれた場合、切り返して画面左に戻るのが非常に難しくなる。その場合は、左の写真のようにボスの上を通って、外周をぐるっと回ってしまうか、ボムを使ってしまおう。

また、この攻撃を避けた直後は、次の攻撃への対応が遅れやすくなるので注意しよう。



3ボスは地上物なので、通り抜けることが可能。できればこの状況は避けるように。

2次形態

2次形態は4種類のカートリッジ攻撃と、カートリッジ装填モーションの無い特殊攻撃の、計5種類の攻撃パターンが存在する。

カートリッジ攻撃に対しては、装填されるときに種類を確認し、次に来る攻撃に備えることが1周目以上に重要。

どの攻撃が来るのかを知っていれば、かなり有利だ。カートリッジ攻撃の識別が曖昧な人は、きちんと確認しておいたほうがいいだろう。

●特殊攻撃（カートリッジ無し）……自機狙い分裂弾＆固定分裂弾／画面外周に発射される分裂弾により自機の移動範囲が大幅に制限され、そこに自機狙いの分裂弾を撃つという攻撃。自機狙いの分裂弾を引き付け、上下に切り返して避けていくのが基本方針となる。ある程度前に出て、弾が分裂し切る前に避けるようにしたほうが良い。画面左側でモジモジしていると、分裂した大量の弾に囲まれて回避不能な状況になるぞ。



1周目とは比較にならない難しさ！　見切れなかったらボムを。

カートリッジ攻撃への対処

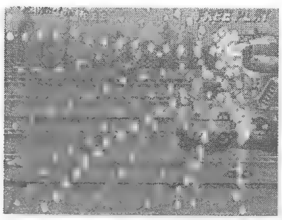
●攻撃1：加速軌道変化弾／カートリッジはオレンジの本体にピンクでCと書かれている。1周目より弾幕密度、弾速ともに上がっており、かなり難しくなっている攻撃だ。

1周目と同様、攻撃開始時にできるだけ画面右に自機を位置させておくのが重要。弾幕全体を見て、密度が薄いエリアを見極めて弾避けしよう。



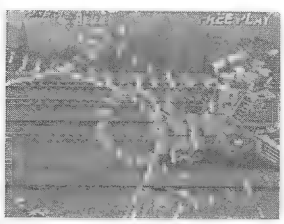
3ボスで最も難しいのでは？　これも見切れなくなったらボムを使ってしまおう。

●攻撃2：連射扇弾／弾速が非常に速いため、確実にカートリッジを確認して対処したい攻撃。本体がピンクで、オレンジでAと書いてある。この攻撃は、撃たれる前から画面左下付近で待ち構え、あまり大きく動かないで避けるのがコツ。最小限の動きで避ければ弾筋が崩れにくい、というのが重要なポイントだ。



カートリッジを確認して、攻撃が始まる前に、画面左下付近に移動しておくこと。

●攻撃3：挟み増殖弾／カートリッジは、グレーの本体にブルーでBと書いてある。この攻撃も変な角度に撃たせると危険なので、事前に識別して誘導したい。1周目と違い、正面から来る数発の弾を避けた直後、さらに上or下から来る弾幕を抜けなくてはならないのがツライところ。ここは、Gモードを使って避けよう。



大体、この辺りの位置に誘導して避けると良い。カートリッジ確認が重要だ。

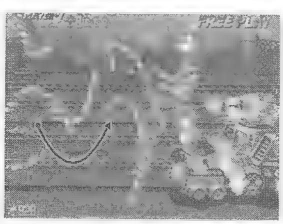
●攻撃4：増殖軌道変化弾／カートリッジは本体がグリーンで、オレンジでDと書いてあるもの。1周目と同様、画面左下付近で、Gモードを使って避けるのがセオリーだ。比較的難度の低い攻撃だが、時間の経過と共に難しくなっていく点には注意したい。これは、他の攻撃パターンについても同じことがいえる。



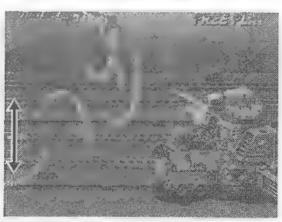
このボスの攻撃としては、難度は低い部類。なるべくノーボムでしのぎたい。

3次形態

一見すさまじく見える3次形態の攻撃だが、写真のように、画面左端で小さく上下に移動する動きだけで避け続けることが可能。ただし、弾幕の発射間隔の関係上、序盤はこの動きでは避けられない状況になりやすい。上に抜けるのが無理だと思ったら、右に動いて避ける判断も必要だ。



序盤は上下の動きだけで避け切れない場合が多い。いったん右に逃げよう。

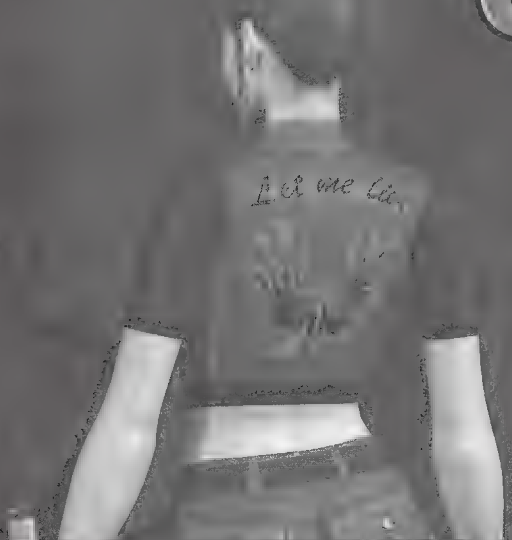


後半は弾幕の間隔が安定するので、画面左端で上下の動きだけで避けられる。

簡単に諦めるな！

特に2周目のボスの攻撃など、一見「無理！」と思えるような弾幕も、整理して考えると意外と避けられるものが多い。セオリーをつかみ、練習を積んでいけば、難しい弾幕が「見える」ようになる瞬間がきっと訪れるハズだ。

ゲー事典 本文中でも触れたように、1～2次形態の攻撃は時間が経過すると非常に厳しくなるものが多い。効率良く撃ち込んで、なるべく早く形態変化させることを心掛けよう。また、1次形態のパーツは1周目と同じく、破壊すると各攻撃がかなり厳しくなってしまう（特に脚パーツ）。安全にいくなら、本体に攻撃を集中させるようにしたい。



炎の妖女「アレクシア」登場

GUN SURVIVOR 2 BIOHAZARD —CODE:Veronica—

謎のメッセージを探すためのヒントを公開
難所であるステージ4を、ボスのアレクシアまで完全攻略!

1ステージに必ず一つ

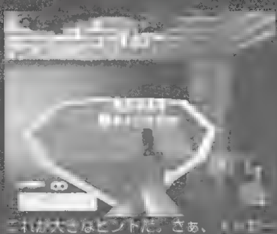
五つのメッセージ

各ステージにあるメッセージをすべて見つけたら、並べ替えて考えてみよう。

五つのステージには、それぞれ一つずつ謎のメッセージが隠されている。すべてを集[illegible]んでくる。それを遂行[illegible]

メッセージ[illegible]ボ[illegible]

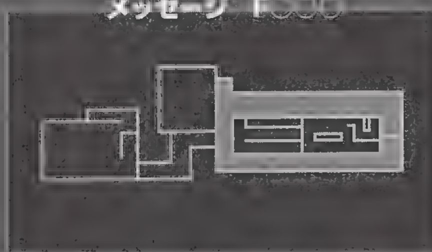
[illegible]こまよって苦労している人もいるだろう。すべてのメッセージを見ていない人のために、[illegible]はそのありかを示すマッ[illegible]



これが大きなヒントだ。さぁ、[illegible]を並べて考えて……わかったかな?

ステージ1

メッセージ F○○○



[illegible]見付けやすいはず。示されたエリア内で、普段のプレイで[illegible]

ステージ2

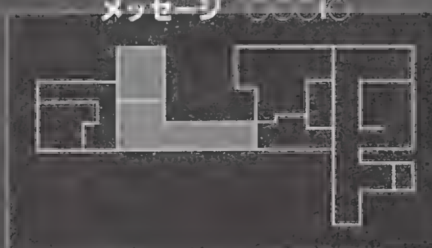
メッセージ ○○E○○



[illegible]らゆっくり探すことをオスス[illegible]んでかかろう。

ステージ3

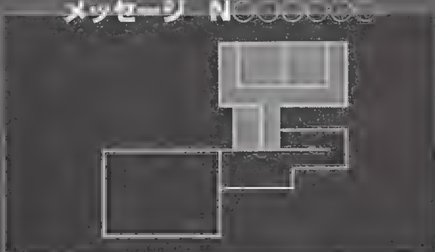
メッセージ ○○○○I○



[illegible]勢の敵に囲まれて攻撃を受けてあえなく倒される、という[illegible]

ステージ4

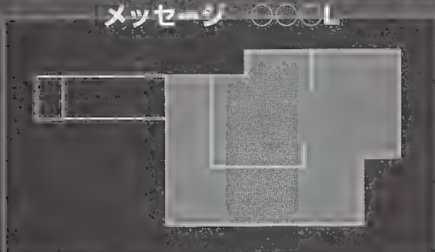
メッセージ N○○○○○○



[illegible]入る必要のない部屋に踏み入[illegible]

ステージ5

メッセージ ○○○L



[illegible]分にある。ステージが始まっ[illegible]ものに近付けば楽にメッセージが見付かるはずだ。

ガンサバ公式ホームページへ[illegible]

メッセージを見つけたら、ナムコのサイト[illegible]にアクセスしよう。パスワードを専用のフォーム[illegible]シークレット・レポート[illegible]死の島ロックフォート[illegible]を、様々な立場の人々の[illegible]できる。バイオの世界を[illegible]ぐにアクセスしてみよう。

メッセージの断片から導き出される文章は、本作をすべて遊び切るために欠かせない要素だ。すべてのメッセージを見付け、想像を働かせれば何をするべきか予測ができるはずだ。カンのいい人なら、メッセージを見るまでもなく想像が付くかもしれないが……

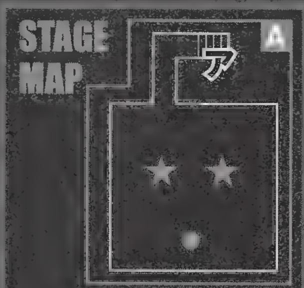
サバイバビリティが試される

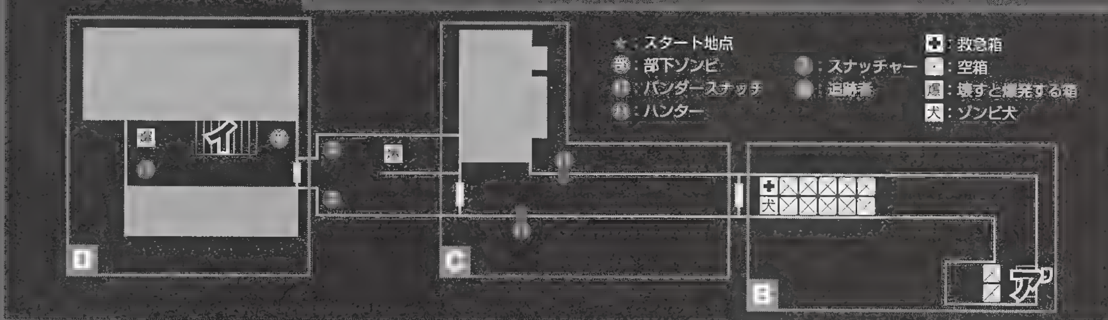
STAGE4　焦燥 PRIVATE RESIDENCE

ステージ概要

常に実験体に追われながら進んでいく、緊張感溢れるステージ。実験体は倒すことができないうえ、1度攻撃を受けただけで即死してしまう。しかし、足が遅いのが救いで、同じ場所に止まらなければ追い付かれる心配はない。

出現するアイテムが少ないので、拾えるものは拾って進もう。中ボスの手前でマグナムを回収しておくと、かなり楽になる。また、最後に落ちている救急箱は、ボス戦突入前に回復できるように温存しておけば[illegible]





エリアA

[illegible]スタート。前進してハシゴを登ろう。これ以降、中ボス戦になるまで、実験体に追われ[illegible]

エリアB

積み重なった箱を破壊して進もう。左右に2列並んでいる左列の最後の箱からゾンビ犬が出現するので、[illegible]け破壊して進むといい。

エリアD

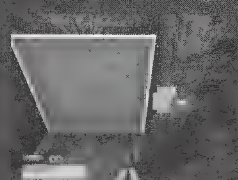
撃ちながら少し前進し、少し右に旋回して爆発オブジェを破壊しよう。爆発オブジェを撃つときに、バンダースナッチを巻き込むため、一呼吸置いてから撃つのがポイント。後はその場から数発当てれば、手が伸びてくるまでに倒せる。時間をかけすぎると、背後に居るゾンビにつかまるので注意しよう。

エリアC

対スウィーパー戦のポイントは、クリティカルを狙って接近すること。クリティカルを取るのに失敗しても、スウィーパーが頭上をジャンプで飛び越えていったら、無視して前進すればいい。ただし、すれ違うと振り返りながら攻撃してくるので、クリティカルに失敗したら無理に突っこまず、後退しながら撃ち込むと安全だ。

エリアE

箱が三つ置かれており、これを壊し、壁を背にしてスウィーパーを倒そう。階段を上るとバンダースナッチが現れるが、無視して通過しよう。上り切る前から銃を左前へ少し左旋回に入れて、[illegible]まで[illegible]



エリアEの階段は、左に旋回しすぎるとゾンビに捕まるので注意。

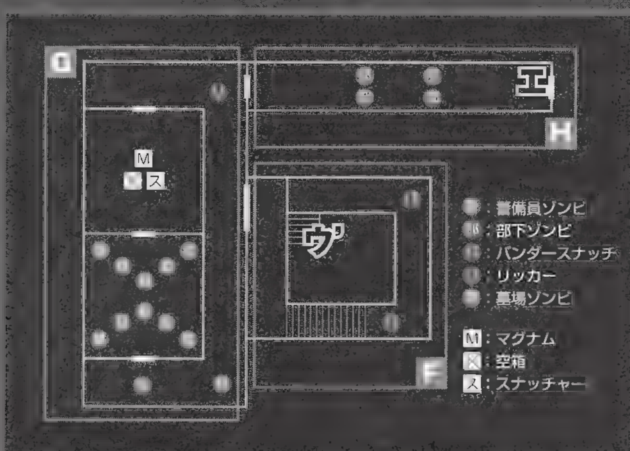
エリアF

階段の左の箱のアサルトライフル（サブマシンガン）だけ回収して、階段を上ろう。上った位置で右旋回するとバンダースナッチが見えるので、撃って倒す。回廊を角まで進んで右旋回し、もう1体を倒そう。



背後が気になるところだが、慌てずバンダースナッチを倒すこと。





エリアG

[illegible]がいるが、[illegible]



相手にしなければ、[illegible]

エリアH

合計4体のゾンビがいるエリア。その場で手前側左のゾンビを倒したら、奥の2体を[illegible]。背後から実験体が出現してから前進すれば、ほぼ倒せているはずだ。



手前の2体は[illegible]ないので、右は[illegible]するといい。

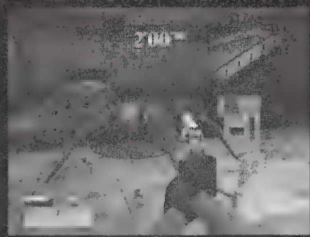
背後から迫る追跡者が気になってついつい大雑把に敵を無視してしまいがちだが、丁寧に対処すべきところは対処しないとムダなダメージを蓄積してしまう。必ず倒すべきなのは、エリアDのバンダースナッチ、エリアFのバンダースナッチ2体だ。エリアHもクリティカルが安定しない場合は、実験体が来るギリギリまで粘ってゾンビを倒そう。

エリアI

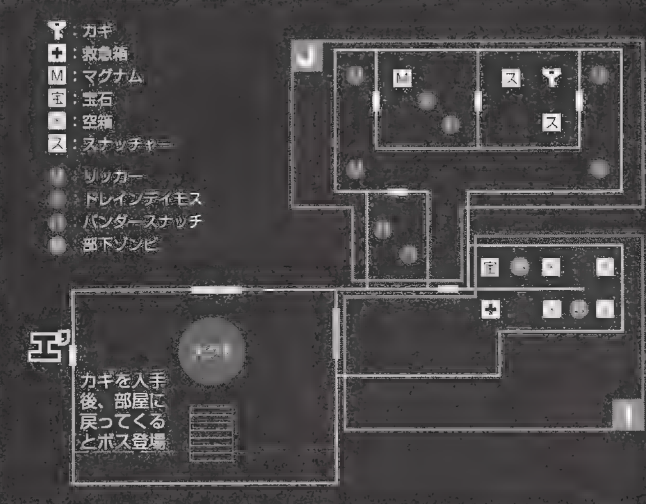
ここにある回復剤は、できればカギを回収して戻ってくるまで残しておこう。また、ここで一旦追跡者の尾行が途絶えるので、落ち着いてゲームを進めることができる。

宝石回収ポイントの説明をしておこう。回復剤の奥にある狭い通路には箱が積み上げられていて、この通路の奥に宝石がある。箱の影にはゾンビが隠れているため、通路の壁に少し背を向けるようにして進めば安全に。宝石を回収して戻ってくると、曲がり角の陰から[illegible]出現する。無理に進まず、一旦引いて距離を取って倒そう。

中BOSS　大クモ

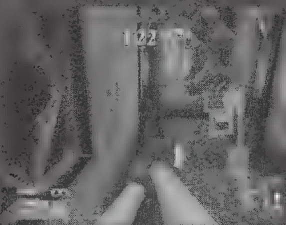


マグナム（グレネード）を持ってくれば楽勝だ。動きは1ボスと同じだが、マグナムを当ててもジャンプしないので注意。しかし、1ボスのときよりも距離を取りやすいので、ハンドガンで戦ってボス戦にサブ・ウエポンを温存するのもいいだろう。





宝石への通路は、[illegible]にいえば横移動するように進むとクリティカルが取りやすい。



[illegible]がいようが、迷いなしに前進することが安全にこの通路を抜ける秘訣だ。

エリアJ

このエリアの通路にはリッカーが4体も出現する。1体ずつ相手をすることが望ましいが、1体だけ誘導することが非常に難しく、複数のリッカーに囲まれやすい。

そこで、すべて避けて通ることをオススメしたい。やり方は簡単で、エリアJに入ったらリッカーを無視して、カギ部屋を目指そう。途中でリッカーが頭上を飛び越えるが、止まらず走り抜ける。

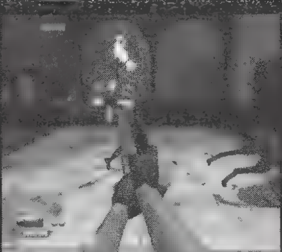
カギ部屋でカギを回収するとスウィーパー2体が出現するので、ここでは入ってきた方を向いた状態でカギを取り、即座に部屋を出よう。戻ると途中、来たときと同様に止まらず前進すればいい。

ステージ4BOSS　アレクシア

容赦なく猛攻撃を加えてくるアレクシア。その攻撃は多彩で、炎や毒を使った飛び道具攻撃と、接近したときに発動する殴り攻撃などがある。ボス本体だけなら攻撃パターンを覚えることで対処できるが、ゾンビ犬が絡んでくるため、苦労を強いられる。

そこで、この方法を試してみてほしい。戦いが開始すると同時に、銃を左下＋右旋回に入れ、アレクシアの燃えている腕の横に位置しよう。アレクシアも歩き始めるので、ボスを画面中央に捕らえながら常に同じ位置をキープして旋回し続けよう。そうすればボスに追い付かれず、飛び道具攻撃も当たらず、ゾンビ犬の攻撃も受けずに撃ち込み続けることができる。

壁にぶつかったりして、キープしている位置が保てなくなったら距離を取って、以下の攻撃対策を参考にして、すきを見て元の位置に戻ろう。真っ向勝負よりも楽に倒せる。ノーダメージクリアもさほど難しくないはずだ。

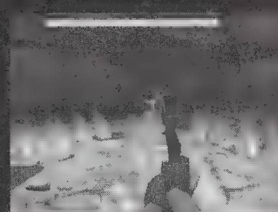


この距離と角度を保って回り続ければ楽勝。ノーダメージで倒そう。

アレクシアの攻撃と対策

火炎

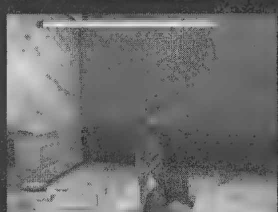
3方向に広がる炎と、半円状の炎の2種類。どちらが来るか手の動きで判別できる。3方向の炎は間に入るように、半円の炎は前後で避けよう。



最初に緑色の血が床にボタボタ落ち、その場所に炎が上がる。血は踏まないこと。

殴り

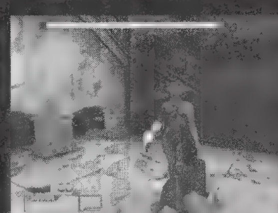
接近し過ぎると、平手が飛んでくる。殴る側の手は燃えていない方（向かって右）と決まっているので、すれ違うときは左側を走り抜けよう。



左側を通過するときでも、接近し過ぎると平手が届いてしまうので注意。

毒

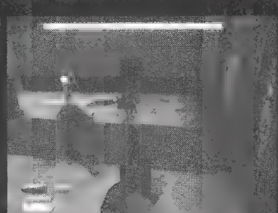
口から毒液が吐かれる。近くで吐かれたときは背後に回り込むように避けよう。近付き過ぎず、遠くで大きく避ければ問題ない。



口から吐かれる1本の液体。飛距離が長いので、あなどれない。

ゾンビ犬

倒しても次々に出現し、常に2体いる状態が続く。合計8体倒すと打ち止めになる。出現場所は階段の付け根の壁に空いた穴だ。



ゾンビ犬は同じ場所で止まっていると噛まれるため、常に動くことが必要だ。

ついに登場した強敵アレクシア

家庭用のコードベロニカをプレイしたことがある人にはお馴染みの、金髪美女アレクシアが4ボスとして登場です。このボスで苦戦している人は多いと思いますが、今回の攻略を参照すれば倒せるハズ。ステージ4が安定して越えられればこっちのもの。オールクリアまであと一歩です。

対アレクシア戦の補足。ボス戦が始まったら、銃を左後＋右旋回に入れて写真の位置に入るわけだが、旋回は完全に右に入れてしまわず、半分くらいで止めておこう。微調整は体で覚えるべし。また、ダメージを与え続けると、途中で何度かボスが苦しそうに立ち止まるときがある。このときは前後に移動して待ち、再び歩き始めるのに合わせて動き出せばいい。



ウキー！ 最終回だよ～!!

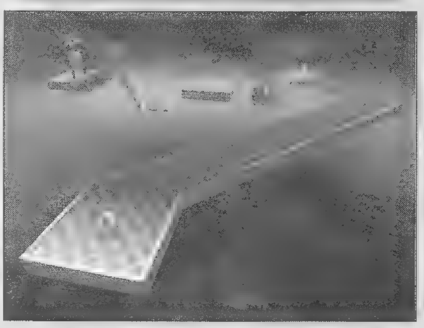
MONKEY BALL™

上級攻略後編。前回同様、難しいフロアをピックアップして攻略だ。目指せ上級、エクストラフロア！

Text：キャサ夫

ふたつの天秤がワナ？

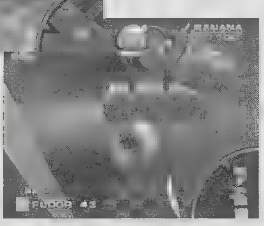
上級 FLOOR 43 制限時間 60秒



上級コースの中で、もっとも難度が高いと思われるフロア。このフロアは、ゴール地点へ渡るために二つの動く床を通らなければならないのだが、一つ目は回転、二つ目は上下移動ということを忘れずに。問題は二つ目の動く床。上下移動をしているため、飛び移るタイミングを計らなければならない。勢いを殺し、できるだけ垂直に落ちるようにしよう。



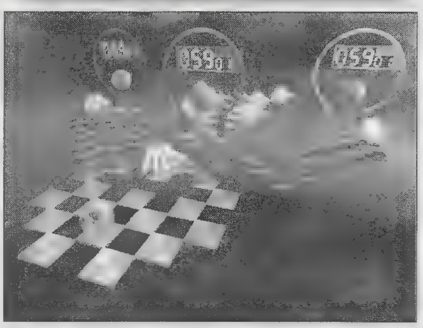
スタート地点から動く床をじっくり監察するのも重要。しっかり動きを覚えろ！



二つ目の動く床は微妙に前後にも動いているので注意。

タイルのつなぎめを渡れ！

上級 FLOOR 42 制限時間 60秒



青、緑、赤の3種類のゴールがある。ここはスコアを稼ぐためにも、30秒以内に赤のゴールを目指すのが理想的。タイルとタイルを渡るとき、おサルの向きを正面に向かせ、また視点も進行方向を真正面にするのが大切。視点が真正面になっていないと、ボールを真っすぐ転がすことができないぞ。バナナを37本取って30秒以内にゴールできれば合格だ。落下後はボール操作を慎重に。



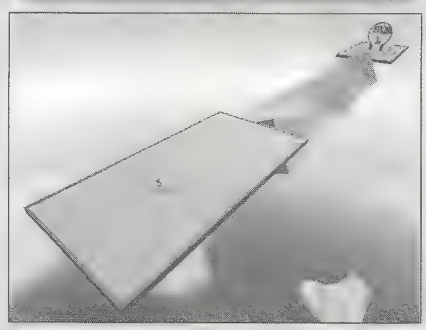
タイルのつなぎめが直線で並んでいるところは比較的簡単。やや勢いをつけよう。



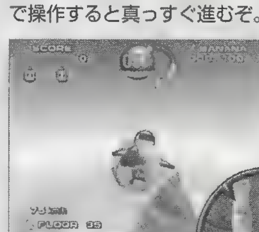
赤ゴール手前は一つのタイルで方向転換を。ここが難しい。ちゃんと視点を真っすぐにしよう。

橋がよじれて回転!?

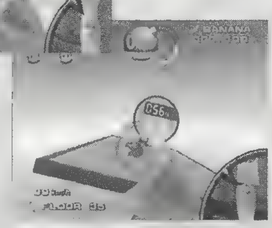
上級 FLOOR 35 制限時間 60秒



スタート地点からゴール地点へつなぐ橋が、ねじれていてさらに回転している。安全にクリアを目指すならば、橋の上で回転に合わせてゆっくり渡ろう。スコアを稼ぐのなら、スタート地点からイッキに渡り切ろう！　ねじれてできている山部分を越えるとき、ボールが左側に落ちる恐れがあるので、橋部分ではボールを右方向へ転がす感じで操作すると真っすぐ進むぞ。



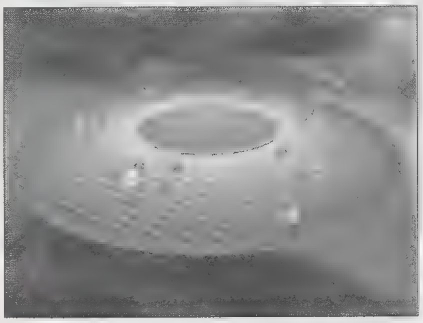
勢いよく加速し、ややレバーを右に入力すれば、橋の上でより直線的に渡れる。



ゴール地点では、勢いがつき過ぎて落ちる恐れも。ゴールに座標を合わせよう。

サル事典　9月14日に発売されるニンテンドー ゲームキューブと同日に発売される「スーパーモンキーボール」。最大4人での同時プレイが可能なほか、数多くのコースを転戦しながら勝利を目指していく「MONKEY RACE」や、的当て要素の「MONKEY FIGHT」、ビリヤードなど6つのパーティーゲーム、ミニゲームが入っているからヨロシクね！

微調整をしてゴール待ち
上級 FLOOR 49
制限時間 30秒



ゴールがバンパーに囲まれて、回転しながらフロア内を移動している。このフロアは焦らず、スタート地点にとどまり、ゴールが移動してくるのを待とう。スタートしたら右側を向き、1回目のバンパー群が過ぎるのを待つ。2回目にくるバンパー群の中にゴールがあるので、ゴールが正面になるようタイミングを合わせれば、あまり動かずにゴールできるぞ。

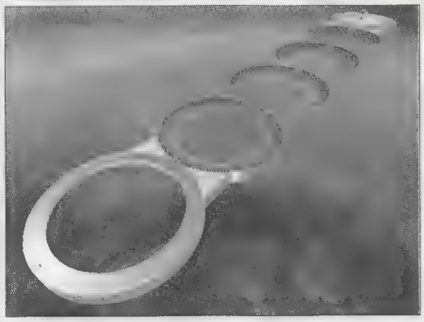


スタートしたら右を向き、2回目にやってくるバンパー群を待とう。



この場所で動かずにいれば、バンパーも避けてゴールできるぞ。

ライン取りが重要！
上級 FLOOR 46
制限時間 30秒



中央に大きな穴の空いた円形の床が五つあり、奥に進むにつれて床の傾斜がきつくなっていく。

このフロアは一番奥の床に緑ゴールがあるので、必ずワープをしてスコアを稼ぎたいところ。クリアするには、勢いをつけてできるだけ円形の床の外側を通るのがコツ。緑ゴール手前の円形部分は、特に傾斜がきつくなっているので、落ちないように注意しておこう。

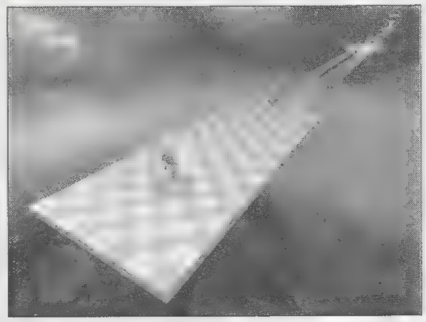


円形の床から床へ移動するとき、勢いが付いているため外側に落ちるときがあるので注意。



緑ゴール手前は特に傾斜がきつく、1回で決めないとゴールは難しい

スタートのタイミングが重要
上級 FLOOR 45
制限時間 30秒



スタート地点とゴール地点を結んでいる橋に特徴があるフロア45。2本の橋が左右対称に回転しており、2本の橋にボールを挟んでゴール地点まで渡り切るのだが、途中で落ちてしまいがち。余裕を持って渡り切るコツは、橋に移る際、早めにどちらかの橋にボールを寄せて進む距離を稼ぐこと。2回目の橋では必須のテクニックとなるので覚えておこう。



片方の橋にボールを寄せて飛び移れば、距離を稼ぐことができるぞ。これ重要。



橋を渡っているときは加速できないので注意。勢いよく橋に飛び移ろう。

エクストラフロアのさらに上のフロア!?

初級、中級と同様に、上級コースにも10フロアのエクストラフロアが用意されている。さらに驚くのは、上級のエクストラフロアをクリアすると、マスターというフロアが出現するのだ！　コースレイアウトは1本の床が直角に折れて、次第に道幅が狭くなっていくだけなのだが、最後は道幅が「0.1」という狭さ！　果たしてクリアできるかな？



床の中を星が流れているのも特徴。操作を狂わす原因に!?

『モンキーボール』最後の試練。一見簡単そうだけど……。



逆らうことなくゴールを目指せ！
FINAL FLOOR
制限時間 30秒



スタート後、床へ移動するときが一番難しい。このタイミングを覚えよう。





中に入ったら、できるだけ内側を通って右→左→右→左の順番で床を移動。

最後の左は、床の中央にゴールがあるので、忘れずにボールを操作しよう。



立方体の箱が分解したり組み立てられたりするフロア。ゴールはその立方体の箱の中にあるため、組み立てられるとき中に入り、分解して床が平坦になるときに移動してゴールを目指す。立方体の中に入ると、右→左→右→左という順番で床が平坦になっていき、最後の左部分でゴールがあるぞ。箱の中に入れれば比較的クリアは簡単だ。

サル事典　熱いぞ！　狙えハイスコア全国1位!!　残念ながら中級コースは、一つのフロアでバナナを110本取ることができ、永久パターンになるので集計が打ち切られましたが、初級と上級コースは集計中！　初級はかなり限界に近付きつつありますが、上級はまだまだ狙える要素あり！　目指せ60万オーバー!!

新バージョンも徐々に定着しつつ、盛り上がりを見せている『バーチャファイター(以下VF)4』。このコーナーでは、VF.NETやイベント情報、読者参加企画など、『VF4』を楽しんでいるプレイヤーを支援しようと企んでいる。つーか、そんなに肩肘張らずとも何となく楽しければいいかな～、というのが趣旨だったりする。

集え!! バーチャプレイヤー
バチャっ子インフィニティ

コーナー設立祝辞



バーチャよもやま大募集中!!

さて、今月から新たに始まった「バチャっ子 インフィニティ」。まずは第一回ということで、どんなコーナーを作っていきたいかの意気込みというか、大風呂敷を広げてみたい。カ一杯。

野望①：VFプレイヤーの情報交換の場を作りたい!
これは下にある「みんなのオリジナル攻略」がそれ。みんなが考えた、独創的でオリジナリティあふるるコンボや連係を、誌面で紹介しようという試みだ。担当ライターに見てもらい、どくらいイケてるかを評価してもらう……とかも考えていたりする。そんな感じであります。

野望②：時には読者の質問に答えたりもしたい!
君がプレイしていて「?」と思ったことを送ってくれればOK。「こないだ○○の後に△△をくらったんだけど、コレって確定!?」とか、そんな感じで質問してほしい。鋭い質問は担当者が責任を持ってライターに手渡し、無償で調べて回答する予定。友達に聞くのが恥ずかしい、ちょっとした疑問でもいいYO!

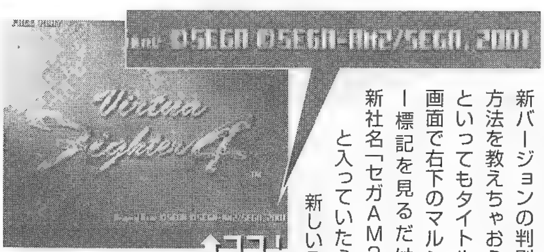
野望③：全国大会の経過や結果なんかも載せたい!
VFといえば全国大会、ってなところで、今後行なわれる(であろう)全国大会の途中経過や上位入賞者の紹介などもぜひやっていきたい。そのほか、VFに関するイベント情報なども、随時掲載していく予定だ。

野望④：VF.NET最新情報もお届けしたい!
『VF4』のウリの一つでもあるモバイルネットワーク連動システム「VF.NET」。新しい試みだけあって、疑問や気になる点がある人もいるでしょ? そんなときは当コーナーに気軽に聞いてくれ! 何でも答えるぞ……というか編集部がみんなに代わってメーカーに質問し、答えをもらってくるぞ。

また、VF.NETの最新情報も本記事で扱っていくぞ。左ページで掲載している連勝ランキングなど(今後はキャラ別も予定)のデータや、アイテムの情報なども随時紹介していくから、VF.NETを利用している人はお楽しみに。

…

さて、ここで空きスペースを利用して、『VF4』新バージョンの判別方法を教えちゃおう。といってもタイトル画面で右下のマルシー標記を見るだけ。新社名「セガAM2」と入っていたら新しいぞ。



「お手並み拝見」実施中
キミの街にはもうきたかな?

ここでは、現在行なわれている『VF4』オフィシャルイベントの情報を紹介しよう。

前号の本誌記事『VF4』の前にデカデカと広告が載っていた、発売記念ゲーム大会&トークショー「お手並み拝見」だ。これは、8月1日から9月9日にかけて、全国29のアミューズメントスポットを駆けめぐるイベントだ。内容は、ゲーム大会や開発者とゲストを交えてのマル秘トークショーなど、『VF4』づくし。残る日程はあとわずかだけど、運良く近くのゲーセンにやってくる……という人はぜひ参加してほしい。今なら新バージョンの秘話とか聞けるかも(かも、だよ)!?



写真は開幕の池袋GIGO。すごい人だかりだ。下はイベントを盛り上げる般若(ブンブン丸)。

まだ間に合うかも!? お手並み拝見スケジュール

8/31(金)	天神GIGO(福岡県福岡市)
9/1(土)	セガワールド有明プラザ(熊本県荒尾市)
9/2(日)	クラブセガ天文館(鹿児島県鹿児島市)
9/8(土)	セガワールドエデン(長野県塩尻市)
9/9(日)	クラブセガ秋葉原(東京都千代田区)

くらっとけやコラ～!
みんなのオリジナル攻略

この「みんなのオリジナル攻略」は、読んで字のごとく読者の考えたオリジナル攻略、オリジナルコンボ、オリジナル連係などを掲載するコーナーだ。

書式は特に決まっていないので(今後決めるかも……)、自由に綴ってもらってオーケー。自慢の強力コンボを送ってくれてもいいし、屈辱技だけで構成されたコンボや、君の得意の連係など、スゴいものからショボくて笑えるものまで、どしどし送ってほしい。コンボや連係に名前を付けるのもアリ。この場合はネーミングセンスも問われるので、腕によりをかけて考えてもらいたいね。

掲載の際には、編集部で写真を撮ってソレっぽく紹介するかも。どしどし送ってくれ!!

VF.NET情報局

今回、試験的にVF.NETの各ランキング上位35プレイヤーを掲載してみた。データは都合により8月20日時点のものだが（これでもがんばりました……）、すでに連勝数が99でカンストしているのにオドロキ。稼働から20日程度で99とは（正確には稼働直後？ 稼働前から？）。

今後はキャラ別のランキング掲載などもやっていきたいと思っているので、VF.NET利用者のみなさんはドシドシ連勝数を更新してほしい！

全国勝ち数ランキング

勝ち数	リングネーム	順位
3148	マッチョウルフ	1
2561	Team少林寺-どん	2
2481	セルバイ	3
2375	(･_･)J	4
2293	へたっぴ影（修業中）	5
2258	湖山赤間、担当リオン	6
2252	Diablo	7
2218	チキンジャッキー	8
2107	世田谷アキラ	9
2047	池袋サラ	10
2005	健康ランド	11
1988	弱い吉○興業若手芸人	12
1987	大豪院邪鬼	13
1973	ｴｽﾊﾞｰﾏﾝ	14
1924	国光	15
1914	さくらや	16
1903	[illegible]	17
1900	養老じじい	18
1887	ジョウ	19
1885	親方	20
1879	回転狼	21
1862	マッシュ一号&二号	22
1851	ベガプロ	23
1831	マコト	24
1818	Ultima	25
1803	駒川ラウ	26
1799	修自郎	27
1795	まさお	28
1756	名無し	29
1748	養老影	30
1739	ドラゴンウルフ	31
1734	宇都宮☆ぢゃっきい	32
1732	嘆きマン	33
1683	政治家アキラ	34
1675	Ikkyu	35

全国連勝数ランキング

連勝数	リングネーム	順位
99	M．イートン	1
88	トーマス岡田	2
87	にぎりベース	3
87	大須晶	4
85	怒り狂う太陽	5
84	サム	6
78	トーマス岡田	7
76	回転狼	8
75	あるふぁ	9
74	ぱいぱぱ	10
74	健康ランド	11
73	いちろうたカゲ	12
73	ジョウ	13
72	中山ビートマニア	14
69	トーマス岡田	15
69	ネオ・タワー	16
66	養老影	17
60	[illegible]	18
60	快楽亭☆萬國驚天掌	19
57	k.j	20
57	梅田ジャッキー	21
56	ザ・ゲリラ	22
55	a.i.	23
54	ニセアカギ	24
53	ステーキ丼定食	25
53	タカアキラ	26
52	ハクションラウ魔王	27
52	小熊ｼﾞｬｯｷｰ	28
51	名無し	29
51	ネオ・タワー	30
50	へたっぴ影（修業中）	31
50	宇都宮☆ぢゃっきい	32
50	ニモ	33
50	（´д｀）ﾊｧﾊｧP	34
49	設定2（現金投資中）	35

全国チームランキング（ポイント）

ポイント	リングネーム	順位
3673	関西山王会	1
3330	三十路連合・吉岡会	2
3281	shibuya evolution	3
2671	TeamPEPSI	4
2569	安さ暴発	5
2238	P★A★D	6
2067	少林寺	7
1605	とんかちシャレ神戸	8
1482	D_J_VU	9
1445	@夜魔賭	10
1129	単脚くらぶ	11
1077	マラネロ	12
1036	水着一味	13
1013	ゴールデンバッターズ	14
986	ﾗﾝｺﾞﾘｱｰｽﾞ	15
982	多い日も安心！	16
967	マッチョ軍団	17
958	本八幡☆ファクトリー	18
808	太鼓部屋	19
795	ブッシュ組果汁91％	20
783	RVC	21
740	ﾁｰﾑｻｰﾋﾞｽやぞ	22
723	こちらチキン対策本部	23
723	ボンバーズ	24
686	鬼魔愚麗★十三部隊	25
674	印旛連合	26
642	変態さん集まれ	27
630	PKG	28
622	VFとちくるい隊	29
617	ダメ人間	30
616	ﾁｰﾑCYC	31
606	シャドルー	32
580	KAISER-KNUCKLE.COM	33
555	Samurais	34
545	叢	35

全国個人ランキング（ポイント）

ポイント	リングネーム	順位
2371	HSD	1
2296	[illegible]	2
1935	キャサ夫	3
1856	トーマス岡田	4
1746	チキンジャッキ	5
1623	ジョウ	6
1558	Team少林寺-どん	7
1338	へたっぴ影（修業中）	8
1241	宇都宮☆ぢゃっきい	9
1183	名無し	10
1158	マッシュ一号&二号	11
1095	ジャダキンス	12
1032	ぱいぱぱ	13
1011	養老影	14
960	嘆きマン	15
955	ネオ・タワー	16
939	Diablo	17
901	B.J	18
891	中山ビートマニア	19
856	響ラウ	20
849	さくらや	21
833	K!S	22
831	にぎりベース	23
829	(･ ･)J	24
824	回転狼	25
783	にぎりまみれ	26
772	八百一晶（確定大臣）	27
767	究極召喚ラウ チェン	28
754	team下心	29
742	マー	30
732	ANIY @夜魔賭	31
728	ﾓﾘｵ ｸﾞﾚｲｼｰ	32
713	アルバイト募集中！！	33
712	nkgw4416	34
711		35

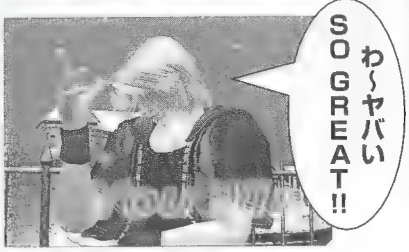
※掲載しているランキングは、8月20日午後現在のものです。表内の「ポイント」とは、勝ち数や連勝数から割り出される強さの目安的な数値で、常に変動しています。リングネームは敬称略です。

あなたの情報お待ちしてます!!

参加要項

バチャっ子の心の故郷「バチャっ子 インフィニティ」では、バーチャプレイヤーの皆さんの熱いお便り、感想、ご意見などを比較的多岐に渡ってお待ちしております。

『VF4』に関することなら、割とオープンに募集しているので、思い付いたら何でも送ってみると吉と出る可能性があります。勝手に新コーナーを送るのもいいでしょう。



●リオンさん（フランス） ©押し勝利より抜粋

＜送り先＞
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
バチャっ子 インフィニティ　係
E-Mail：vf4@arcadiamagazine.com

写真4コマ　バーチャルな我等



この作品はフィクションです。実際の弾腿（シケギャグ）や人物とは一切関係無く、編集部にて勝手に作成したものです。

息抜き重視！ VF休憩室

バーチャ若林通信

ジェフリーを好んで使用している編集者jk（仮）「そういえばVF4の新バージョンが出回ってますね」

鷹嵐を好んで使用していたが、今回いないのでジェフリーを使用しているイタキョー（仮）「そうだね」

jk「エルボーがカウンターヒットしても不利なんですよ。聞いて下さいよ」

イタ「そうだね」

jk「ガードされると投げ確（反撃で投げが入る）の打撃ばっかりになってしまったんですよ！」

イタ「それより、ジェフリーのステージに飛行機が止まっているけど、ジェフリーor対戦相手がアレに乗って島に上陸したのかな……」

jk「何いってるんですか！ ジェフリーで今回一番気になるのは、キャラセレクト画面で眉毛が無いことに決まってるじゃないですか!!」

イタ「そういや明大前にはまだVF4が入荷してないらしいね（8月20日現在）」

jk「そういえば筐体のカードリーダーって、ロックが掛かるようになっているから、たとえ負け試合でも途中でカードを抜くのは御法度らしいですよ！」

イタ「じゃあ、とんぼでお好み焼きでも食べて帰りますか」

jk「う、うーす」

新作だけが格闘ゲームじゃない！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



防御手段を徹底研究!!

GUILTY GEAR X

今回はディフェンス面に関するネタをお届けしよう。対処法を身に付ければ、起き攻めだけでK.O.されてしまうことが少なくなるはずだ。

Text [illegible]

足払いキャンセル先行入力ダッシュ対策

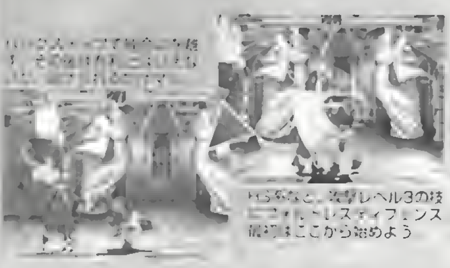
すでに当たり前となっている、足払いキャンセル先行入力ダッシュ（以下これを⓪➡と表記）連係。たつなきを⓪➡と表記）連係、カードさせ続けられ、そのままKOされてしまった人も多いハズ。しかし、ガードを使い分ければ、抜けることは可能。主に、以下の三つの方法で回避することができるぞ。

1フォルトレスディフェンスで間合いを離した後、バックステップ：最も簡単な回避法。ソルの立ちK→しゃがみHS→⓪➡、といった連係なら、これで回避できる。また、ダッシュの初速が遅いキャラの連係も、大抵これで問題ない。

2攻撃レベル3の技を直前ガード後、バックステップ：覚えておきたい回避法。最もポピュラーな、紗夢のしゃがみK→しゃがみHS→⓪➡、といった連係からの脱出は、この方法でないと極めて困難。相手の連係の2～3ループ目辺りから狙っていきたい。

3フォルトレスディフェンスで間合いを離してから直前ガード・バックステップ：万全の回避法。画面端に追い込まれて固められた場合や、チップ、ミリアなどのダッシュの速いキャラなどに密度の濃い連係で攻められても、この方法なら回避することができる。最終的にはこれを使えるようになっておきたいところ。

これら三つの対処法を駆使し、少しでも事故を減らそう。



HSなど、攻撃レベル3の技にフォルトレスディフェンス[illegible]ここから始めよう

ガトリングに割り込みを狙う

足払いキャンセル先行入力ダッシュへに対しては、前述のように回避するのも一つの手段だが、反撃も効果的な対策になり得る。ガード、またすれば、仕掛ける側はいつ反撃をされるか分からなくなるので、足払いキャンセル先行入力ダッシュ連係一辺倒ではいかなくなる。割り込めるポイントをきっちり把握して、確実に反撃しよう。左の表に割り込みを狙っていきたいガトリングのルートを掲載したので、これらに対しては積極的に割り込んでいきたい。

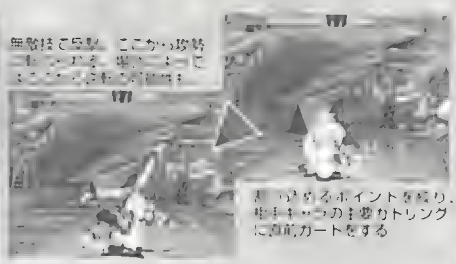
割り込みには、主に無敵時間のある必殺技を使っていく。ガードされたときのリスクを軽減するために、ロマンキャンセルも掛けていきたい。無敵技を持たないキャラは、デッドアンクルアタックやバックステップで回避したり、通常投げで反撃していくこと。また、ファウストはダストアタックの無敵時間で避けつつ反撃するのがベスト。ポチョムキンも割り込みポチョムキンバスターをマスターしよう。

紗夢やミリア、チップなどの防御力が低めなキャラに対しては、一発の割り込みから大逆転につながることも十分にありえる。ただし、失敗したときは自分がKOされる可能性も低くはないので、慎重に狙いたい。練習を十二分に積んで実戦投入だ。

割り込みを狙いたい！ガトリングルート

ミリア	[illegible] or [illegible]
	[illegible]
[illegible]	[illegible] or [illegible]
	[illegible]
[illegible]	[illegible] or [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ジョニー	[illegible]
	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ディズィー	近S>立ちHS

[illegible]立ち、屈はしゃがみのことを[illegible]。
※つなぎの矢印が[illegible]のガトリングは、初段を直前ガードをしないと割り込めない。



[illegible]

[illegible]ポイントを絞り、[illegible]キャラの主要ガトリングに直前ガードをする



ファウストは[illegible]ので[illegible]

防御を知ることが勝利への第一歩

起き攻め対策

[illegible]で最も重要なファクターといえる[illegible]。その対処法を徹底研究してみたぞ。

基本的な対処法

起き攻めへの対処は、基本的にはリバーサルのバックステップが最も安全だ。また、出した瞬間から空中判定になる技を出せば、攻撃をくらっても空中やられになるので、地上で対処するよりもリスクが小さい。まず攻撃をくらってしまうか、受けるダメージは相手が見込んでいた値よりははるかに小さくて済むハズ。

左下の表には、出始めから無敵、もしくは空中判定になる技のリストを掲載した。それぞれの起き攻めごとに使う技を変える必要があるが、まずはこれを覚えておこう。



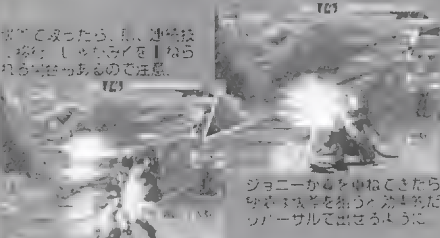
基本的にはリバーサルバックステップが安全 しかし、[illegible]だとそうもいかない

ジョニー 霧連係対策

ジョニーがバッカスサイを重ねてきたら、続けてしゃがみHSを重ねてくる場合が多い。このしゃがみHSを空中でくらえば、ミストファイナー・下段には当たらずに済む。空中判定になる技か、バックステップを使って回避していこう。

ただし、ライオットスタンプ(ソル)、イルカさん・横(メイ)、αブレード(チップ)、逆鱗(紗夢)、HS風神(闇慈)は、出しても意味がない(脱出できない)ので注意しよう。

また、表には載っていないが、ポチョムキンはポチョムキンバスターでも対処できる。ヴェノムはバックステップでしゃがみHSを避けられないが、バックステップした場合はミストファイナー・下段には当たらず、しゃがみHSをしゃがみ状態でくらえばミストファイナー・中段には当たらない。これらを踏まえれば、起き上がりへのしゃがみHS重ねには対処できるぞ。



[illegible]しゃがみ[illegible]なられる[illegible]があるので注意。

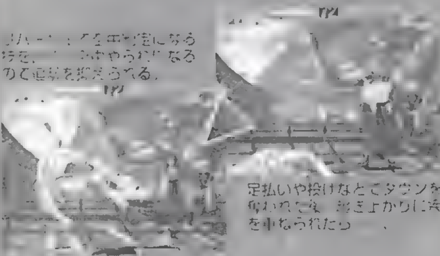
ジョニーが[illegible]を重ねてきたら、[illegible]リバーサルで出せるように

闇慈 疾連係対策

疾を重ねられた場合は、起き上がりにバックステップや、姿勢が極めて低くなる技を出そう。ダメージを最小限に抑えられるぞ。疾後の通常技の重ね方が甘い相手には、疾をガード→次の通常技を直前ガード→バックステップといった避け方もアリ。また、ソルはグランドヴァイパー、ファウストはしゃがみ歩きで疾の下をくぐることが可能。ただし、ファウストの場合しゃがみガード方向にレバーを入れると、疾をガードしてしまう。

ザトーのアモルファスはガードされた場合に反撃を受け、ジョニーの「それが俺の名だ」はガードポイントで取られる可能性があるので注意しよう。

疾の後、しゃがみP×2→しゃがみS→足払いで攻めてくるようなら、しゃがみP×2まで立ちガード・しゃがみSをしゃがみガード→跳ね返った疾を立ちガード→しゃがみガードとすれば対処できる。



[illegible]になる技を、[illegible]やられになるので[illegible]られる。

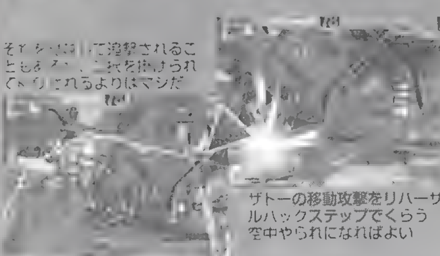
足払いや投げなどでダウンを[illegible]起き上がりに疾を重ねられたら[illegible]

ザトー 移動攻撃対策

ザトーの起き攻めは、エディの移動攻撃を重ねるのが基本で、そこからの二択が脅威となる。しかし、リバーサルで空中判定になる技を出せば、それをつぶされても空中やられになるので、ダメージを最小限にとどめることができる。

移動攻撃は多段技のため、闇慈はガードポイントで取ることができない。HS風神もつぶされるので、ガードかデッドアングルしかない。ディズィーも反撃はできないので、バックステップを狙おう。

画面端中央でエディを重ねてきた場合、次の行動は近距離立ちS・➡+Pでカードケーシをためてくることがほとんど。このときは、近距離立ちSを直前ガードして、➡+Pとの間に割り込むのも有効。また、エディの攻撃は通常ガードしつつ、ザトー本体の攻撃をフォルトレスディフェンスで防いで間合いを離すといった手段もあるぞ。



[illegible]に迎撃されることもある[illegible]、二択を[illegible]られるよりはマシだ

ザトーの移動攻撃をリバーサルバックステップでくらう 空中やられになればよい

ポチョムキン スライドヘッド対策

ポチョムキンのスライドヘッド起き攻めは、地震部分がガード不能であることを利用したもの。しかし、その穴を突けば簡単に返すことが可能。足元にやられ判定がない行動を起こすだけで回避でき、逆に反撃のチャンスとなるのだ。

回避(&反撃)できる技は以下の通り。**ソル**：ライオットスタンプ、バンディットリヴォルヴァー、ヴォルカニックヴァイパー、タイランレイブ　**カイ**：ヴェイパースラスト、ライド・ザ・ライトニング。**メイ**：イルカさん・横。**ミリア**：➡+K、足払い、タンデムトップ、エメラルドレイン。**ザトー**：エディ生成、ダストアタック。**ポチョムキン**：ハンマーフォール、メガフィスト、ガイガンター。**チップ**：足払い、αブレード、βブレード。**ファウスト**：ダストアタック、刺激的絶命拳、槍点遠心乱舞(遠距離のみ)。**梅喧**：連ね三途渡し。**紗夢**：➡+HS、龍刃、逆鱗、剣楼閣、兆脚鳳凰昇。**ジョニー**：ダッシュ、「それが俺の名だ」(遠距離のみ)。**アクセル**：前進、弁天刈り、百重鎌焼。**闇慈**：P戒、HS風神。**ヴェノム**：なし。**テスタメント**：HSエグゼビースト、ナイトメアサーキュラー。**ディズィー**：ダッシュ、インペリアルレイ、ネクロ怒った場合、転んでもダメージがないので積極的に狙おう。



スライドヘッド起き攻めは、対策を知っていれば何ら恐くない 反撃のチャンスだ

起き攻め回避に使える技

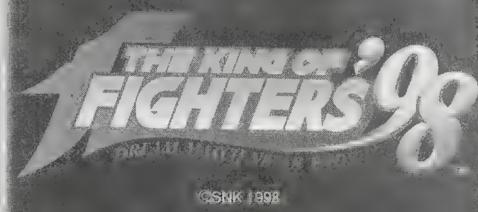
全キャラ共通	[illegible]
ソル	[illegible]
カイ	[illegible]
メイ	[illegible]
ミリア	[illegible]
ザトー	[illegible]
ポチョムキン	[illegible]
チップ	αブレード(空)、βブレード(無)
ファウスト	[illegible]
梅喧	[illegible]
紗夢	[illegible]
ジョニー	[illegible]
アクセル	[illegible]
闇慈	[illegible]
ヴェノム	なし
テスタメント	[illegible]
ディズィー	[illegible]

無：[illegible]アリ　空：出した瞬間空中判定に　GC：ガードキャンセル
※1：上中段に対してのみ　※2：技が発動すれば必ず攻撃が出る

進化は止まらず

[illegible]きや、いまだに新テクニック[illegible]。この号が出た頃には全国大会も終了しているが、やり込む[illegible]なる全国の結果は次号掲載だ。

3年たっても盛り上がる祭典!!



過日行なわれた「K.O.F.'98」全国大会のリポートをお届け。個人主催の大会でこれだけ盛り上がるとは……いやはや驚きです。

去る8月4日～8月5日にかけて、『K.O.F.'98』の全国大会が行なわれた。この大会は個人主催によるもの。主催者であるひろ氏&ラキラ氏の呼び掛けに全国各地のゲームセンターが応じて予選を開催し、その予選を通過したプレイヤーたちが千葉県は津田沼にあるアミューズメントエースに集結する形となった。

「なぜ今頃『K.O.F.'98』の大会を?」と思う読者もいるかも知れない。しかし、本作はシリーズ中で最も対戦バランスが取れているという呼び声が高い作品。その証拠に会場には多くの人が詰め掛け、大会は大いに盛り上がった。

2日間に渡って繰り広げられた決勝トーナメントを制したのは東京代表の真田氏。以下、滋賀代表ののぶ氏、同じく滋賀代表のスコア3氏と続いた。3名とも驚異的なテクニック&勝負強さで会場を沸かせてくれたぞ。

大会終了後の表彰式では、アミューズメントエース店長の峯木氏から上位入賞者にトロフィーと賞状が手渡されたほか、当日招待されていた(株)SNKアミューズメント販売部部長の中西氏から賛辞が送られた。来場者からも惜しみない拍手が沸き起こったところで大会は幕を閉じた。


会場内は熱気ムンムン。誰もがハイレベルな試合の行方を見守っていた。


大会終了後の表彰式でマイクを取る(株)SNKの中西氏。

準優勝　のぶ


滋賀代表のプレイヤーだが、本拠地は大阪にある梅田モンテカルロ。現役引退をかけたこの大会で優秀な成績を残せて、非常に満足いった様子だった。

優勝　真田


東京都内のプレイヤー。「勝因は現役だった頃の"貯金"と、運が良かったこと」と謙そんしつつも、大会前には間合いの取り方を念入りに研究したそうだ。

第3位　スコア3


準優勝ののぶ氏と同じホームである梅田モンテカルロのプレイヤー。「マチュアを大門にしておけば、もっと良い成績が残せたかも」とは本人の弁。

K.O.F.'98 JAPAN CUP / FIGHTING FESTIVAL 2001

Aブロック

- かづき／庵・クリス・京(ADV)
- 大御所／大門・裏社・ラルフ(ADV)
- 技マシン一号／裏クリス・京・柴舟(ADV)
- ガンビ／裏クリス・アテナ・タクマ(ADV)
- 真田／リョウ・裏社・ちづる(ADV)
- 山ちゃん／ちづる・タクマ・京(ADV)
- どのどの／チャン・庵・大門(ADV)
- 鉄球マキシマ会会長／チャン・庵・大門(ADV)
- 鳩／ちづる・大門・庵(ADV)
- キャベツ／裏クリス・京・裏社(ADV)
- ラオウ／大門・タクマ・チャン(ADV)
- スコア3／庵・マチュア・裏社(ADV)
- 梅／チョイ・裏リョウ・大門(ADV)
- ASANO=C／庵・アンディ・マリー(ADV)
- ヤス／裏リョウ・庵・大門(ADV)
- 北斗軍拳王sai／裏社・山崎・リョウ(ADV)

Bブロック

- テル／テリー・ジョー・ちづる(ADV)
- 教授／チャン・チョイ・ちづる(ADV)
- ライアン二等兵／庵・京・クリス(ADV)
- スグル／レオナ・クラーク・京(ADV)
- BIG／京・庵・ちづる(ADV)
- 後藤／クリス・庵・京(ADV)
- 雅／大門・クラーク・紅丸(ADV)
- hide／裏京・ロバート・リョウ(ADV)
- タクマの鬼／ラルフ・ちづる・タクマ(ADV)
- 山澄春／京・庵・クリス(ADV)
- のぶ／庵・大門・ちづる(ADV)
- としぼう／大門・紅丸・キング(ADV)
- FJ／京・ちづる・バイス(ADV)
- おえっぷ／ロバート・ラッキー・リョウ(ADV)
- カッチミン／庵・裏リョウ・大門(ADV)
- BM／裏リョウ・ちづる・キング(ADV)

頂上決戦

優勝 真田

テクニック

……超大外刈りなどの連係に対して……(次ページへ)

大会模様&キャラ別対策

K.O.F.'98 Edge Technique

[illegible]

今大会にはす・各地の予選を勝ち抜いてきた強者プレイヤーが集まったこともあって、非常にレベルの高い試合が数多く見られた。早い展開の中でもほとんどのプレイヤーがチャンスを見逃さず、ここぞという場面ではきっちり最大ダメージのコンボを決めていたのが印象的だった。
やはり使用キャラには京、庵といった人気キャラや、大門、ちづるといった強力なキャラが多かった。しかし、[illegible]ている現在とは珍しい、ラッキー、ジョー、ハイデルンといったキャラを使って予選トーナメントで大健闘したプレイヤーもいたぞ。



[illegible]

勝利へのこだわり

ほぼすべての試合でキャラを選んだ瞬間から勝負は始まっていた。まずはお互いにキャラの構成をチェック。そこから互いに時間いっぱいまで順番を決めない、といった光景が多く見られた。互いの持ちキャラから、相手キャラに有利か不利かを考えていたため、相手キャラとの相性を考慮した戦略レベルの読み合いが行なわれていたのだろう。また、試合ではどのプレイヤーも地上でのけん制合戦、読みを使っていた。互いにコンボを決めるようなタイム[illegible]、[illegible]いレベルで拮抗していた。
他の[illegible]では、[illegible]と見せかけて[illegible]というフェイントが多用されていたのが印象的。例えば大門なら、[illegible]から[illegible]に[illegible]、[illegible]ンプで[illegible]のコンボを[illegible]。

モード考察

[illegible]

ワンポイントクラッシュ vs.大門 五郎

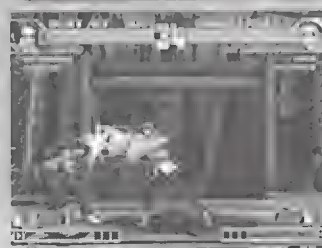


[illegible]

強力なけん制技に、痛すぎる対空技の[illegible]キャンセル[illegible]、この[illegible]を崩すのは[illegible]。
[illegible]では、できるだけ大門のけん制技の届く範囲外で闘うようにしたい。見切るには、[illegible]で飛び道具を使ったり、垂直ジャンプからリーチのある攻撃を出して様子をうかがう。これで大門がしびれて攻めてくれば、崩すときも[illegible]だろう。
リードを奪われてこちらから攻めるしかないときは、[illegible]Bに合わせて中ジャンプで[illegible]ほか、小ジャンプから技を出さずに[illegible]をスカすのも有効だ。

ワンポイントクラッシュ vs.神楽ちづる

対ちづる戦では、いかに画面端のラッシュに持ち込まれないようにするかが重要となってくる。
まず厄介なのは神楽の[illegible]。この技に対しては先読みで判定の強い打撃技を置いておくか、飛び道具をぶつけることで対処したい。これらの対処は●+Bに負けてしまうが、こちらには[illegible]のジャンプからのコンボで対処していこう。[illegible]Cに対しては、全キャラともにしゃがみDが有効だ。これも先読みが必要。画面端へ追い込まれたときにガードキャンセルで脱出することも大切。ガードクラッシュから奥技の餌をくらうことだけは避けたい。



対ちづる戦では、なるべく後手に[illegible]に闘っていくことが重要だ。

ワンポイントクラッシュ vs.草薙 京

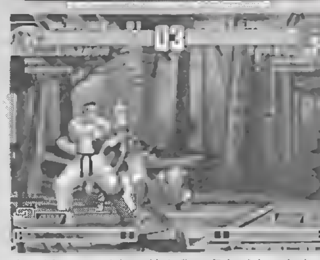
[illegible]……。この技への対[illegible]となる。
荒咬みにはガードポイントがあるため、地上戦では強力な武器を受けるしたし、実はこの技、**下段攻撃に弱い**。しゃがみBを置くことによってかなりの確率で[illegible]となるぞ。そのほかでは垂直ジャンプも有効。RED Kickが来ても空中ガードできるので、様子見を兼ねて多用していこう。
荒咬みにさえ対処できれば、後は普通にラッシュが強いキャラと同じだ。ただ、めくり軌道のジャンプ攻撃にだけは注意。危ないと思ったら早めに前転で回避していこう。



コマンド投げも強力な中段も無い分、他のキャ[illegible]

ワンポイントクラッシュ vs.八神 庵

庵に対してむやみに攻め込むのだけは避けたい。飛んできた相手を鬼焼きで落として起き攻め上がりを攻めるのは、庵にとって一番おいしいパターンだ。まずはしっかり立ち回ろう。
こちらから跳び込まなければ、庵の行動をある程度制限できる。まず上方向に強いけん制技を撒くことによって、小・中ジャンプorダッシュによる接近を抑制することが可能。こうなると庵の接近手段は大ジャンプしかなくなるので、対空技で落としやすくなる。残る庵の行動は、けん制技をつぶすための闇払い。こちらは体力がリードしているならガードで凌ぐだけでいい。



庵に対しては強気で待とう。危なくなったとき[illegible]

立ち回り強化のために「K.O.F.'98」を!

[illegible]



待ちのテクニックが重要！　攻撃をガード[illegible]

ガードを極めろ

大会では対空技などによる切り返しに失敗して痛いコンボくらってしまう場面がよく見られた。早く攻勢に転じたいのは分かるが、こんなときは無理をせずガードに徹しても良いのではないだろうか。
展開の速い本作で相手の攻めをすべてさばくのは難しい。しかし、このゲームはガードクラッシュさせるまでにかなりの攻撃をガードさせる必要がある。クラッシュ寸前でガードキャンセルできることも考えると、ガードはかなり安定した行動といえるだろう。

[illegible]飛び込み攻撃をガードしたら、下→上→下とガードを切り替えて様子を見る(最後を下段ガードにすることによって、下段始動の[illegible])[illegible]

ジャンク新聞 JUNK NEWS

No.20
AUGUST 30, 2001
Text：はまー

三大格ゲー、家庭用の発売はそろってアーケードより後ですね。序盤の攻略は、研究より発想のセンスが試されるか!?

combo BBS 連続技掲示板

『C VS. S 2』『VF4』『鉄拳4』といっぺんに発売され、各プレイヤーは大変かも。分散しちゃって研究密度が薄く……なんてことはないよね？

ストリートファイターEX2PLUS：ケン

●ジャンプ弱Ⓟ→弱空中竜巻→エクセル｛立ち弱Ⓟ→弱竜巻（3）→弱空中竜巻→弱竜巻（3）→弱空中竜巻｝→立ち弱Ⓟ→弱竜巻→疾風迅雷脚（途中止め）→立ち弱Ⓟ→エクセル｛立ち弱Ⓟ→弱竜巻（3）→弱空中竜巻→立ち弱Ⓟ→弱竜巻（3）→弱空中竜巻｝→立ち弱Ⓟ→（歩いて）立ち弱Ⓟ→ジャンプ弱Ⓟ→弱空中竜巻　※竜巻＝竜巻旋風脚。カッコ内の数字はヒット数（表記なきものは動作終了まで）。

相手ダラン、画面端で確認。エクセル発動以外は弱攻撃ボタンしか使っていません。あと、竜巻を計11回使いました。　（茨城県　キタキ マサキさん）

内容自体はまあ特別なことはしてないのですが（失礼）、いざこうして文字にしてみると、なんとも圧巻（笑）。『C VS S 2』のオリコンでも似たようなことができる？

ギルティギア ゼクス：ソル

●ダッシュSヴォルカニックヴァイパー→追加蹴り（ロマンキャンセル）→ジャンプS→ダッシュ｛立ちK→しゃがみHS｝（ジャンプキャンセル）→S（ジャンプキャンセル）→｛S→HS（1ヒット）｝→Sヴォルカニックヴァイパー→追加蹴り→➡＋HS

ガードレベルMAXの闇慈相手に確認。追加蹴りがカウンターヒットした場合は、かなりシビアですが相手によってはジャンプ攻撃が間に合います。ガードレベルMAXならジャンプSまでカウンターになるので、地上に降りてから再度拾い直すことも可能です。最後はHSヴァイパーでもいいのですが、どうせならということでSにしてみました。　（神奈川県　ヨッシーさん）

Sヴァイパーに始まりSヴァイパーに終わる、なかなかシブいコンボ。追加蹴り後は拾えそうで拾えないので、諦めていた人も多いのでは？　ちなみに、追加蹴りの入力はわずかに遅らせ、ヒット後のロマンキャンセル＆ジャンプSは最速で。

マーヴル vs. カプコン2：ハヤト、飛竜、ジャガーノート

●羅刹斬（1段目）→ディレイドウロボロス（Ⓟ少し連打）→【前ジャンプ｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ｝】×9→ダッシュ｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝→レギオン→ディレイドジャガーノートヘッドクラッシュ→ディレイド裏羅刹斬

対センチネル限定で画面端推奨の7ゲージ使用コンボ。ループを使用してるので簡単にゲージをためているように見えますが、実はピヨり（強制吹き飛び）やすく運が絡みます（ピヨることもある）。最初の羅刹斬を1段目で止めるのは、ピヨりを防ぐためです。レギオンは暗転が早いのを利用し、すぐにジャガーノートヘッドクラッシュへつなげばOK。　（石川県　リヲン？さん）

根強い人気の『M vs. C2』のコンボ投稿。途中でめくってしまったり、ゲージのたまり具合が足らなかった場合は、多少アドリブを入れて調整してほしいとのこと。

基板の裏側 Reverse side of PCB

041 ユリカゴから棺桶まで
ギルティギア ゼクス

①ファウストかな・な・な・なにが出るかなーでメテオを出す。
②ディズィーが、矢を撃つ部分とメテオが重なるようにネクロ怒った場合を出す。そうすると、ファウストが棺桶状態のまま動けるようになる。
③ファウストかな・な・な・なにが出るかなーで爆弾を出し、その後ディズィーに刺激的絶命拳を当てる。通常だと刺激的絶命拳の演出中はファウストが無敵状態になっているが、棺桶状態だと当たり判定があるらしく、爆弾に当たって技が中断される。
④宝箱選択待機のまま、ディズィーが固まってしまう。
（betrayerさん）

は：①～②の補足を。これは、メテオで矢を打ち消すように（全部でなくともよい）調節すると、ファウストの棺桶状態が解除されなくなる、という現象です。な・な・な・なにが出るかなーの暗転中からディズィー側がネクロ怒った場合のコマンド入力を始めると、ちょうどいいタイミングになります。

042 回[illegible]数3倍!?
ヴァンパイア[illegible]

フェリシアを使い、ゲージが3本たまっている状態でESヘルキャットを出すと、なぜかゲージストックが一気に0になってしまう。
（愛知県　因果応報さん）

は：ずいぶん昔の投稿のような気がしますが……すいません。いや、一緒に書いてあったフェリシアの表情がどうしても忘れられなくて（笑）。

最後に一つお知らせを。第一回からこのコーナーを担当させていただきました私「はまー」ですが、今回をもって、担当を降りることとなりました。今まで投稿してくださったたくさんの方々に、この場を借りてお礼申し上げたいと思います。

とはいっても「ジャンク新聞」自体は別の担当者へ引き継いでいく予定です。今までと同じく、自慢のネタをジャンジャン送ってきてください！

こんぼ昔話 ～最多ヒット数ゲームは？～

恐らくは『ストII』の「ジャンプ攻撃→足払い」から始まった連続技の歴史。それから早10年、絶え間ないコンボ理論の追究は、ついに3ケタ以上のヒット数をたたき出すまでに……。最も段数の多いコンボを狙えるのは、果たしてどのゲームか？

●マーヴル VS. カプコン2
・MAXヒット表示：999

まさに「世紀末」を体現した、格闘ゲーム史上最強のヒット表示数を持つゲームがコレ。単発のハイパーコンボからして、すでに40～50ヒットをたたき出すものがあり、「ディレイドハイパーコンボ」「ヴァリアブルコンビネーション」といったシステムが、ヒット数アップをさらに加速。通常の立ち合いでも、100ヒットを超えるコンボの応酬はザラ。途中でコンボが入らなくなるというよりは、途中で倒すか気絶する（強制吹き飛びになる）かでコンボが途切れてしまうことが多い、というすさまじさだ。

●ストリートファイターEX2 PLUS
・MAXヒット表示：255

『ストII』系で、最もヒット数のインフレ度が高いと思われる『EX』シリーズ。『EX2PLUS』では、エンディングの後のスタッフロール時に、ダミーキャラ相手に好きなだけ連続技を決めることが可能。さらにこのときは、通常できない「お手玉」も可能なため、ケンの神龍拳連発などでヒット数カンストを見ることができた。また、実戦では、エクセルを絡めた40～70ヒットオーバーのコンボが炸裂することも。コンボを構成する「パーツ」の多彩さはかなりのものだ。

●ギルティギア ゼクス
・MAXヒット表示：255

コンボの要素や理論がほぼ出尽くした時期に登場したゲームだけあって、補正も甘くはない。コンボを決め続けると、地上ではヒットバックの増加、空中ではダウン復帰不能時間の短縮と、ダメージだけではなく状況自体にもループ防止の規制がかかるのだ。そのため、実戦で100ヒットを超えることは恐らく不可能で、多くてヴェノムの70ヒット前後といったところ。

ちなみに、ドリームキャスト版のトレーニングモードでのみ、ヒット数が255から2にループする瞬間を確認できる。



絶賛予約受付中
ご注文は下記電話、FAX、E-mailで
Virtua Fighter 4
・分割払いは最高60回までOK!
最新情報は テッシンクリエイト ホームページへGO!!
http://webshop.to/tsc
TSC
有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間 10:00～21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp
お支払い方法
●銀行振込 ………入金確認即商品発送
●コレクトサービス ……商品代引サービス
●分割払い取扱い
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186

この夏、鉄拳4オフィシャルイベント全国で開催！

「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 2001」参加権利を勝ちとれ！

全国16ケ所でエリア別予選開催！

入場自由！鉄拳4で夏をしめくくれ！

2001.9.2「大江戸鉄拳夏祭」開催！

実施日　：2001年9月2日（日）
受付時間　：12:00〜13:00（受付時間に間に合わない場合も入場は可能ですが、当日参加枠争奪戦には参加できません。）
※会場混雑時には入場をお断りする場合があります。
実施場所　：国際ファッションセンタービル（KFCビル）3Fホール　東京都墨田区横網1-6-1
アクセス　：地下鉄大江戸線 両国駅 A1出入口直結／JR両国駅より徒歩7分

<当日実施イベント(予定)>

・連勝数を競う過酷な勝ち抜き戦！
「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 2001」当日参加枠争奪戦
・華やかに集え！「鉄拳コスプレイベント」
・全国から選ばれた猛者達の宴！「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 2001」

*「鉄拳4」フリープレイコーナー設置！参加者全員にドリンク配布！

協賛

TM

詳細はナムコ・ワンダーページでチェック！

・各キャラクター情報
・全国のお店のイベント等の情報
・オフィシャルイベントの詳細情報等々
・豪華プレゼントが当たる「鉄拳4SUMMERキャンペーン」情報もチェック！

http://www.namco.co.jp/

おもな「鉄拳4」設置店舗

☆印はエリア別予選実施店舗

【茨城県】

アミューズメントジャムジャム勝田店	茨城県ひたちなか市中根896−1	029−271−1525
ナムコランドさかいSC	茨城県猿島郡境町字鹿島下1327−1さかいショッピングセンター内	0280−81−1860
GAME PADDOCK +1総和本店	茨城県猿島郡総和町小堤1916−1	0280−98−5161
桜ノ牧アミューズパーク	茨城県水戸市小吹町2062−3	029−244−9900
ナムコランド水戸店	茨城県水戸市千波町2017−1	029−241−3444
アイアイ 茨大店	茨城県水戸市末広町3−8−27	029−227−8569
プレビジョイカム那珂店	茨城県那珂郡那珂町菅谷字寄居1593−8	029−295−2493
プレビジョイカム多賀店	茨城県日立市千石町1−6−4ローズボール内	0294−35−3993

《埼玉エリア》
【埼玉県】

ウェアハウス埼大通り店	埼玉県さいたま市栄和4−876−1	
プラボ与野	埼玉県さいたま市本町西3丁目8番10号	048−855−1131
オリンピア	埼玉県さいたま市大宮仲町1−24	048−647−7465
ナムコランド越谷店	埼玉県越谷市谷中町二丁目55番地2	0489−60−2021
ビッグワン	埼玉県越谷市南越谷1−19−6	0489−87−3226
ブリッズ桶川店	埼玉県桶川市加納164	048−771−7821
加須カタクラパーク ナムコランド	埼玉県加須市大門町20−58	0480−62−0826
プラボ岩槻	埼玉県岩槻市府内二丁目1番13号	048−798−7615
熊谷ナムコランド	埼玉県熊谷市銀座2丁目87−1CARPA内	048−527−3675
キャロム坂戸店	埼玉県坂戸市関間2−1511	0492−81−2324
アミューズメントスペースBOO-BOSS BOSS坂戸店	埼玉県坂戸市片柳1732−1	0492−84−9270
プレイシティキャロットららぽーと志木店	埼玉県志木市本町5−17−5ららぽーと志木SC内	048−474−0179
プラボ春日部店	埼玉県春日部市大字小渕字前田201番1	048−760−1016
ビッグキャロット SSC	埼玉県所沢市南永井1116埼玉スポーツセンター内	042−944−3421
☆プラボ上尾店	埼玉県上尾市柏座1−13−202F	048−776−4379
ゲームファクトリーマグマ川越店	埼玉県川越市脇田町9−3　KスクエアビルB1F	0492−22−8839
プラボ川口店	埼玉県川口市芝下一丁目8番の5	048−261−1032
ゲームファクトリーマグマ草加店	埼玉県草加市氷川町1132−1	0489−24−9800

《甲信エリア》
【長野県】

西沢双葉店	長野県伊那市上河原55西沢双葉店内	0265−76−1212
ナムコランドジャスコ佐久平店	長野県佐久市大字岩村田字水引1420番地2ジャスコ佐久平店	0267−66−3060
☆プラボ南松本店	長野県松本市宮田2−7西沢南松本店内	0263−26−9739
松電ビルナムコランド	長野県松本市深志1−2−30松電バスターミナルビル7階	0263−33−6416
プレイシティキャロット松本店	長野県松本市中央1−3−7セントラルビル内	0263−35−6744
プラボ上田店	長野県上田市大字秋和字立石354−3	0268−25−5036
アピナ諏訪IC店	長野県諏訪市沖田町4−41−8	0266−53−1181
GONDO+1長野店	長野県長野市権堂町2259	0262−37−5783
アピナ村山店	長野県長野市村山502−1	026−295−9911
アピナ長野大橋店	長野県長野市大字川合新田字村西964	026−225−8765
アピナ穂高店	長野県南安曇野郡穂高町大字穂高2450	0263−82−9248
ナムコランド飯田店	長野県飯田市座光寺3991番1	0265−23−9244

【山梨県】

PLABO上石田店	山梨県甲府市上石田1−8−26	055−227−9715
ブラット ハイランド駅前店	山梨県南都留郡河口湖町船津6663−11	
ゲームセンターA.C.T.	山梨県都留市田野倉965	0554−45−3999

《東京エリアA》
【東京都】

プレイシティキャロット金町店	東京都葛飾区東金町1−42−5いとう屋ビル	03−5660−1715
プレイシティキャロット田町店	東京都港区芝5−27−12	03−3452−8349
東京ビータン城	東京都港区台場1丁目6番1号デックス東京ビーチ	03−3599−6765
INTI	東京都渋谷区宇田川町31番2号渋谷ビーム	03−5457−3765
プレイシティキャロット花小金井店	東京都小平市花小金井1−9−20	0424−63−5177
プラボ荻窪店	東京都杉並区上荻1−13−10ハクサンビル	03−3392−7657
プレイシティキャロット駒沢店	東京都世田谷区駒沢2−1−1山国ビル 1F	03−3424−5272
プレイシティキャロット経堂店	東京都世田谷区経堂1−4−9	03−3427−3485
プレイシティキャロット烏山店	東京都世田谷区南烏山6−5−15	03−5314−2481
蒲田駅ビル	東京都大田区西蒲田7−68−1蒲田駅ビル屋上	03−3735−8330
蒲田イモンボウル	東京都大田区西蒲田8−24−12蒲田イモンボウル内	03−5703−3592
プレイシティキャロット柳屋ビル店	東京都中央区日本橋2−1−10柳屋ビルディングB2	03−3272−8377
プラボ調布	東京都調布市菊野台1丁目34−5	0424−43−4973
プレイシティキャロット TOC	東京都品川区西五反田7−22−17テーオーシービル B1	03−3494−2610
☆プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1−15−1宮田ビル	03−3943−6735

《東京エリアB》
【東京都】
☆(エリア別予選実施店舗はプレイシティキャロット金町店になります)

ハイテクランドキューデン	東京都足立区西新井栄町2−7−2	03−3849−0391
ゲームファンタジア門前仲町店	東京都江東区富岡1−5−5	
ゲームプラザセントラル渋谷店	東京都渋谷区道玄坂2−29−11	03−5428−3261
タイトーステーション渋谷	東京都渋谷区渋谷1−24−12東映プラザB1F	
新宿プレイランドカーニバル	東京都新宿区歌舞伎町1−20−1 ヒューマックスパビリオン新宿歌舞伎町1・2F	
タイトーステーション新宿	東京都新宿区新宿3−22−7	
プレイマックス新宿店	東京都新宿区西新宿1−4−1プリンスビル	03−3342−3071
ゲームメイト	東京都杉並区阿佐ヶ谷南2−14−10倉橋ビル1階	03−3318−3854
ゲームファンタジア荻窪店	東京都杉並区上荻1−16−16富屋ビル	
ゲームズチームビガー	東京都清瀬市松山1−11−17	0424−94−1706
スマイル館	東京都千代田区神田神保町1−44	03−5283−3377
ハイテクランド キューデン	東京都足立区西新井栄町2−7−2	03−3849−0392
ウェアハウス入谷店	東京都足立区入谷7−8−11	
TQアミューズメント大岡山店	東京都大田区北千束3−28−17松本ビル1F	03−3728−6101
ワールドゲーム八重洲店	東京都中央区八重洲2−1八重洲地下街南1号	03−3275−2791
ゲームUFO町田ターミナル店	東京都町田市原町田4−7−3内藤ビル1F	0427−25−7033
ムー大陸東村山店	東京都東村山市本町2−12−7	0423−90−7196

《北海道エリア》
【北海道】

フラミンゴパラダイスII	北海道旭川市春光6区2条1丁目	0166−55−3355
プラボ札幌西町店	北海道札幌市西区西町北13丁目1番	011−671−0230
キャッツアイ清田店	北海道札幌市清田区清田1条1丁目20−1	011−885−2828
☆プラボ帝国座店	北海道札幌市中央区南3条西1丁目3番1号帝国座ビル1F	011−242−1033
札幌スガイビルパワープラント・プルプル	北海道札幌市中央区南3条西1町目8番地	011−231−7032
プレイシティキャロットロッポニカ店	北海道札幌市中央区南四条西三丁目4番地1	011−242−9881
ナムコランドサッポロファクトリー店	北海道札幌市中央区北1条東4丁目1番地1札幌ファクトリー1条館内	011−207−4410
スガイディノス札幌店	北海道札幌市白石区南郷通1丁目北8番1号	011−860−1212
札幌アミュージアム	北海道札幌市北区北6条西6丁目	011−281−3606
キャッツアイ新札幌店	北海道札幌市厚別区厚別東5条1丁目298−7	011−899−1500
ダイナレックス小樽店	北海道小樽市築港11番5号マイカル小樽5番街3F	0134−21−6161
光速憧路	北海道稚内市港5丁目8番15号	0162−22−2233

《東北エリア》
【青森県】

プラボ青森店	青森県青森市大字石江字三好114−1	017−782−8022

【秋田県】

プラボ秋田店	秋田県秋田市土崎港北七丁目77−34	0188−47−5080
ナムコランド大館店	秋田県大館市根下戸新町18番121号ロックショッピングタウン大館西店内	0186−42−4997

【岩手県】

ナムコランド盛岡店	岩手県盛岡市南大通2−8−1	019−654−1775

【宮城県】

ナムコランド利府店	宮城県宮城郡利府町利府字新屋田前2−1イオン利府SC2階	022−349−0766
プラボ仙台店	宮城県仙台市青葉区一番町三丁目8番9号Nビル	022−711−2660
☆ブリッズ仙台店	宮城県仙台市青葉区中央1丁目2番3号	022−223−8382
タイトーステーション仙台	宮城県仙台市青葉区中央2−3−25	
ブリッズスクラム店	宮城県仙台市泉区松森字後田45番1	022−373−3887
プラボ仙台泉店	宮城県仙台市泉区松森字上河原1−1	022−773−4171
ナムコランド名取店	宮城県名取市田高字沢目110番地	022−382−8820

【山形県】

プレイシティキャロット山形店	山形県山形市香澄町一丁目1−1メトロプラザ	023−628−1205
カレッジスクエア	山形県山形市小白川町1丁目1−7	
プラボ酒田店	山形県酒田市こあら2−1−1	0234−23−0667
庄交モール ナムコランド	山形県鶴岡市錦町2−21庄交モール内	0235−24−7327

【福島県】

PLABOいわき店	福島県いわき市平塩字古川21	0246−22−4636
ドリームファクトリー会津店	福島県会津若松市一箕町大字亀賀字川西119−1	0242−37−0057
ナムコランドイオンタウン郡山店	福島県郡山市松木町2−88イオンタウン郡山内	024−943−2715
ナムコランド郡山西店	福島県郡山市西ノ内2丁目11−35西部プラザ内	024−925−4617

《北関東エリア》
【群馬県】

伊勢崎ナムコランド	群馬県伊勢崎市宮子町122−2	0270−26−6750
関東スポーツセンター	群馬県館林市近藤町840	0276−73−2802
カルチャーパーク館林店	群馬県館林市富士原町932−1	0276−75−6061
the 3−RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田5−3−8 メディアメガ高崎内	027−310−6611
プラボ倉賀野店	群馬県高崎市倉賀野町2677−1	027−347−7655
ゲームキッズ	群馬県高崎市中紺屋町10	0273−21−8258
アピナ前橋店	群馬県前橋市荒牧町641	027−234−2702
☆プラボ前橋店	群馬県前橋市天川大島町3−3−6	027−223−7773
プラボ太田店	群馬県太田市植木野町253番地1カンケンプラザWOW	0276−22−7500
ナムコランド太田店	群馬県太田市植木野町701番地カンケンプラザWOW内	0276−22−6394
レジャーパーク藤岡	群馬県藤岡市中天王100番地4	0274−40−9588

【栃木県】

シーサイドリゾート	栃木県宇都宮市睦町7−3	028−632−5006
プラボ宇都宮	栃木県宇都宮市梁瀬町1590−6	028−638−5011
安佐エース	栃木県佐野市堀米町614−8	0283−24−6326
キンカ堂佐野NL	栃木県佐野市堀米町朱雀地区	0283−21−5746
足利モールNL	栃木県足利市朝倉町245	0284−71−2112
タツミスポーツセンター	栃木県日光市野口十文字下40	0288−53−5338

【新潟県】

メジャーロード見附店	新潟県見附市上新田町大字下野沖516−1	0258−66−8080
芸夢' S ZONE	新潟県新潟市南紫竹1−3−54	025−286−4117
プラボ新潟	新潟県新潟市堀之内南2丁目19番14号和合ビル1F	025−245−9631
ラパーク柏崎ナムコランド	新潟県柏崎市東長浜町4−15	0257−22−1668
白根プレイランドチャンス	新潟県白根市下塩俵字土居外1145−1	025−362−6871

《千葉エリア》
【千葉県】

ゲームチャリオット五井店	千葉県市原市五井2965−5	0436−23−5533
ゲームチャリオット辰巳店	千葉県市原市市原500−1	0436−41−9211
プラボ市原	千葉県市原市八幡海岸通1963−3	0436−42−5695
大慶園	千葉県市川市大町359	047−337−5001
ナムコランドサンペデック店	千葉県習志野市谷津1−16−1サンペディック内	047−477−5192
ゲームソニックビーム松戸店	千葉県松戸市松戸1172−1	047−360−2008
東京ガリバー松戸店	千葉県松戸市松戸1230−1ピアザ松戸1〜2F	047−366−6633
ナムコランド千葉北店	千葉県千葉市稲毛区長沼原町686番地	043−250−9711
☆プラボ花見川店	千葉県千葉市花見川区畑町2871番2の2	043−274−2922
ナムコランド幕張店	千葉県千葉市花見川区幕張町2丁目7701番地	043−273−3071
ラッキー中央店	千葉県千葉市中央区富士見2−8−1	043−222−5610
ゲームインファンファン北習志野店	千葉県船橋市習志野台2−6−17パチンコinならしの2F	047−461−9231
ゲームソニックエース津田沼店	千葉県船橋市前原西2−15−1	0474−75−8918
ゲームチャリオット船橋店	千葉県船橋市藤原5−6−7日野ビル2F	0474−29−0406
ゲームフジ船橋店	千葉県船橋市本町4−40−1	0474−25−6393
CLUB　SEGA柏	千葉県柏市柏2−3−1	
ゲームジョイランド柏店	千葉県柏市柏1−4−21	047−162−2445

《兵庫エリア》

【兵庫県】

K−CAT加古川店	兵庫県加古川市尾上町今福71	0794−53−6011
プラボ神戸西店	兵庫県神戸市西区伊川谷町別府字五丁坪20−1	078−978−5110
プレンティ店	兵庫県神戸市西区糀台5丁目6番1号プレンティ専門店2番館3F	078−992−0161
タロフォフォ	兵庫県西宮市田中町5−21TSビル1F	0798−32−0099
☆ブリッズ姫路	兵庫県姫路市飾磨区細江520番地姫路リバーシティSC内2階	0792−33−4280
青山スポーツG花北店	兵庫県姫路市砥堀下谷田341−3青山スポーツガーデン花北	0792−64−2206
プラボ豊岡店	兵庫県豊岡市中陰町字大工6173F	0796−24−2908

【岡山県】

ナムコランド水島店	岡山県倉敷市東塚1丁目312−1086−456−0202	

《京都エリア》

【京都府】

ブリッズ宇治店	京都府宇治市菟道平町28番地アルプラザ宇治東3F	0774−33−7398
ナムコランドミップル店	京都府宮津市字浜町3012番宮津シーサイドマートMipple5F	0772−25−5087
☆ワンダータワー京都店	京都府京都市中京区河原町通四条上る下大阪町354番地	075−254−0765
メガドームゲームドッセ	京都府京都市伏見区横大路下三栖宮ノ後30−1	075−603−6621
プラボ京都南店	京都府向日市森本町佃15番7ワンダーシティ京都南2F	075−924−6262

【滋賀県】

プラボ守山店	滋賀県守山市播磨田町308番地ACT守山2F	077−582−5626
プラボ草津店	滋賀県草津市野路町廣野1161番地の1ACT草津2F	077−569−0047
ワンダーパーク彦根	滋賀県彦根市竹ヶ鼻町43−1ビバシティ彦根2F	0749−27−6211

【福井県】

ゲームファンタジオ敦賀店	福井県敦賀市昭和町2−22−37	0770−21−0399
平和堂西福井店ナムコランド	福井県福井市文京４−３−１平和堂西福井店４F	0776−29−0920

【石川県】

ブリッズ鹿島店	石川県鹿島郡鹿島町井田と1−1クアトロブーム内	0767−76−2515
ユニー七尾店ナムコランド	石川県七尾市御祓町1番地パトリア内	0767−54−0734
プラボ松任店	石川県松任市幸明町191番地	076−274−6750

《中国エリア》

【広島県】

ナムコランド高陽店	広島県広島市安佐北区亀崎1−1−6フジグラン高陽店別棟	082−843−1458
プラボ五日市店	広島県広島市佐伯区吉見園1−27パレプレステージ1F	0829−21−8576
☆ブリッズ広島店	広島県広島市中区八丁堀11−6	082−222−8072
プラボ東広島店	広島県東広島市西条町大字寺家4757	0824−31−0180
フジグラン尾道店	広島県尾道市東尾道19−7	0848−47−8125
ブリッズビックボウル店	広島県福山市一文字町14番5号	0849−57−5400
ブリッズパークレーン	広島県福山市南手城町四丁目24番20号福山パークレーン内	0849−21−9928
プラボ福山店	広島県福山市南蔵王町5−270	0849−45−7716
ブリッズ松永ベイボウル	広島県福山市柳津町一丁目4番10号	0849−33−6201

【鳥取県】

プラボ鳥取店	鳥取県鳥取市叶字八反田303番地1	0857−53−6855

【島根県】

オートパーラーやすき	島根県安来市西荒島町33	0854−28−8502
プレイシティキャロット島大前店	島根県松江市学園2丁目28−8	0852−27−6428
プラボ宍道店	島根県八束郡宍道町大字佐々布208−12	0852−66−1433

【山口県】

プラボ宇部店	山口県宇部市大字妻崎開作字崎25ノは884番地	0836−44−0700
ナムコランドメルクス宇部店	山口県宇部市大字東岐波字横尾東1498−2バイパーモールメルクス宇部内	0836−59−0050
ナムコランド宇部店	山口県宇部市明神町三丁目1番1号フジグラン宇部店2F	0836−37−0172
ラッキー21	山口県岩国市川下町3−5−26	0827−24−2826
ナムコランドロック平生店	山口県熊毛郡平生町大字平生字西浜589−4	0820−56−7957
プールインエイト	山口県山口市周布町1−22	083−921−2760
スーパーOZ山口店	山口県山口市平井298−6	083−934−4377
ナムコランドサンパーク小野田店	山口県小野田市中川6丁目4番1号	0836−84−7175
プラボ徳山店	山口県徳山市大字久米字西神女3219番地	0834−26−1927
ネオ・プラボー	山口県防府市高倉1−3−30	0835−26−0228
ナムコランドメルクス柳井店	山口県柳井市駅南1番11号	0820−24−2040

《四国エリア》

【香川県】

やしま第一健康ランド	香川県高松市屋島西町2274−5やしま第一健康ランド内	087−843−1948
ゆめタウン高松店	香川県高松市三条町字中所608−1ゆめタウン高松店内	087−869−7650

【愛媛県】

ブリッズ宇和島店	愛媛県宇和島市伊吹町字タカヒ甲912−2フジ北宇和島店内	0895−24−4051
パクパクハウス今治店	愛媛県今治市東門町5丁目13番1号	0898−34−1469
☆ナムコランド今治店	愛媛県今治市東門町5丁目13番1号フジグラン今治店内	0898−34−1469
ナムコランド姫原店	愛媛県松山市姫原2丁目4番28号パルティフジ姫原店 別棟	089−926−2030
プレイドーム松山	愛媛県松山市余戸南4丁目9番40号	089−972−3000
ナムコランド西条店	愛媛県西条市玉津564番1	0897−53−8026
プレイシティキャロット西条店	愛媛県西条市朔日市766	0897−53−8471

【高知県】

ゲームえの木	高知県高知市旭町3−104	0888−25−3293
ナムコランド高知店	高知県高知市帯屋町二丁目1番33号ストリートビル内	0888−23−8870
ナムコランド宿毛店	高知県宿毛市宿毛字鷺州5348−4パルティフジ宿毛 別棟	0880−63−0507
サニーアクシス南国店	高知県南国市大埇乙1009サニーアクシス南国店内	0888−64−4373

【徳島県】

とくしまCITY	徳島県徳島市寺島本町東3丁目8番地とくしまCITY内	0886−54−8547
パワーシティ鳴門ナムコランド	徳島県鳴門市撫養町大桑島字濘岩浜4−1パワーシティ鳴門店	0886−85−8533

《九州エリア》

【福岡県】

プラボ飯塚店	福岡県嘉穂郡庄内町1039−1	0948−82−3885
楽市楽座210久留米店2F	福岡県久留米市東合川2−2−1	0942−43−8439
プラボ前原店	福岡県前原市大字浦志68番地	092−321−0487
ナムコランド筑紫野店	福岡県筑紫野市大字針摺30−10ゆめタウン筑紫野パート2	092−920−9034
プラボ直方店	福岡県直方市大字下境字牟田889−1	09492−4−7597
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2−7−6DADAビル	
タイトーステーション天神	福岡県福岡市中央区天神2−6−35	
プラボホークスタウン店	福岡県福岡市中央区地行浜2−2−1ホークスタウン内	092−833−8281
モンキーハウス本館	福岡県福岡市中央区六本松2−6−7	092−731−0052
スーパーアカトンボ香椎店	福岡県福岡市東区香椎駅前1丁目10−10	092−682−0555
ブリッズスポーツG香椎	福岡県福岡市東区千早3−6−37	092−682−2768
ジーカム和白店	福岡県福岡市東区和白3丁目27番69号	092−608−5881
☆プラボ福岡交通センター店	福岡県福岡市博多区中央街2−1福岡交通センタービル7F	092−434−3721
アミューズメントスペースオニマル	福岡県福岡市博多区那珂5丁目8−35	092−414−1450
ダイナレックス戸畑店	福岡県北九州市戸畑区汐井町2−2戸畑サティ2F	093−883−5061
ナムコランド小倉店	福岡県北九州市小倉北区西港町30−18	093−581−1126
フレンド	福岡県北九州市八幡西区黒崎町2−5−12	093−642−8922

【大分県】

プラボ光吉	大分県大分市大字宮崎字スカワ696−1	0975−67−0977
ナムコランドわさだ店	大分県大分市大字玉沢字楠本755−1トキハわさだタウン内2F	097−588−8827
ブリッズ東大分店	大分県大分市萩原4−227−7	0975−58−6353
ゆめタウン中津店	大分県中津市大字島田134−1ゆめタウン中津内3Fゆめキッズ	0979−23−7753
プレイトピア ハイウェイ	大分県別府市石垣西10丁目2−32	0977−22−5558
杉乃井ホテルナムコランド	大分県別府市南立石2272杉乃井パレスU−ZONE	0977−24−9487

【佐賀県】

プラボ佐賀店	佐賀県佐賀市白山2丁目184	0952−29−9907

【長崎県】

プラボ浦上店	長崎県長崎市中園町6−23	095−848−2223
ナムコランド諫早店	長崎県諫早市永昌町17−62	0957−49−9363
西友諫早店	長崎県諫早市永昌東町2−1西友諫早店内RF	0957−23−3099

《南九州エリア》

【熊本県】

DCナムコランド熊本南店	熊本県下益城郡小川町河江1−1ダイヤモンドシティ熊本南内	0964−34−6646
大津ショッピングプラザアーク	熊本県菊池郡大津町大字室137大津SP.アーク内	096−340−3371
スポラ九品寺	熊本県熊本市九品寺5丁目10−15	096−372−5700
W.C.T	熊本県熊本市九品寺6丁目9番1その他25筆	
☆プラボ南熊本店	熊本県熊本市九品寺6丁目9番1その他25筆	096−375−1131
VIPファンタジア	熊本県熊本市新屋敷2−24−1	096−371−6162
フェスタ東バイパス店	熊本県熊本市保田窪2−12−20	096−387−5539

【宮崎県】

ブリッズ サンボウル	宮崎県延岡市旭町2丁目1−1サンボウル内	0982−26−9503
ブリッズ宮崎店	宮崎県宮崎市学園木花台南3−31学園温泉クアハウスジェスパ	0985−58−1924
ナムコランド日向店	宮崎県日向市大字日知屋14798−1ハイパーモールメルクス日向内	0982−55−8037
ナムコランド東日向店	宮崎県日向市大字日知屋字古田町61−1ロックタウン日向内	0982−55−8252

【鹿児島県】

プラッセだいわ鹿屋店	鹿児島県鹿屋市白崎町4−1プラッセだいわ鹿屋店内	0994−40−2672

【沖縄県】

ブリッズ沖縄	沖縄県沖縄市字池原2141番地	098−939−8176
ナムコランド具志川店	沖縄県具志川市字前原幸崎原303番地イオン具志川SC内2F	098−983−6040
ゲームインナハ	沖縄県那覇市牧志3−2−1	098−863−1376

ゲームプラザセントラル八王子店	東京都八王子市東町12−15セントラルビル	0426−44−0078
サミーズストリート118王子店	東京都北区王子1丁目18−8シルバー会館	
後楽園アミューズメントマシンミュージアム	東京都文京区後楽1−3黄色いビル2F	03−3817−6179
ゲームファンタジア シグマ1	東京都豊島区西池袋1−33−2第1シグマビル	
サントロペ池袋店	東京都豊島区東池袋1−29−1東相池袋ビル本館2F	
ゲームサファリ	東京都豊島区東池袋1−42−3	03−3981−2544
ゲームイデア	東京都豊島区南長崎5−25−15	03−5983−5333
池袋GIGO	東京都豊島区東池袋1−21−1	
アミューズメントスタジオZYX	東京都北区王子1−4−1	03−3912−8293
アミューズメント フタバ	東京都練馬区旭丘1−77−8	03−3953−1151

《神奈川エリア》

【神奈川県】

ダイエー 橋本店	神奈川県相模原市西橋本5−1−1ダイエー橋本店内	042−774−6504
アッシュール	神奈川県横須賀市三春町4−1−5	0468−28−5775
横浜高島屋港南台	神奈川県横浜市港南区港南台3−1−3横浜高島屋港南台店内	045−833−2211
港南台センター	神奈川県横浜市港南区港南台3−1−3港南台センターバーズ内	045−831−7170
ジアス上大岡店	神奈川県横浜市港南区上大岡西2−1−28	045−847−4780
ムー大陸新横浜店	神奈川県横浜市港北区大豆戸町塚田589−1	045−435−0610
フロンティア三ッ境店	神奈川県横浜市瀬谷区三ッ境6−1	045−365−1103
アメリカングラフティ	神奈川県横浜市西区南幸1−5−29	045−313−3906
横浜高島屋	神奈川県横浜市西区南幸1−6−31横高島屋店内	045−324−7034
☆プレイシティキャロット横浜	神奈川県横浜市西区南幸1−2−7	045−314−7778
タイトーステーション横浜	神奈川県横浜市西区南幸2−17−1南幸共同ビル	
ハマボール	神奈川県横浜市西区北幸2−2−14ハマボール内	045−320−9291
ガリバー 青葉台店	神奈川県横浜市青葉区青葉台2−9−16フラワービル	
プレイシティキャロット伊勢佐木町	神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3−95	045−252−1164
横浜ワールドポーターズ	神奈川県横浜市中区新港2-2-1横浜ワールドポーターズ5	045−222−2567
プラボ鶴見店	神奈川県横浜市鶴見区元宮2−1−10	045−584−8585
アミューズメントパーク ネバーランド	神奈川県横浜市都築区中川中央1−36−16	045−912−6111
ワンダーパーク港北	神奈川県横浜市都筑区茅ケ崎中央5番1号港北東急百貨店SC内	045−948−5105
プラボ都筑店	神奈川県横浜市都筑区川和町846−1	045−929−3567
ブリッズ厚木店	神奈川県厚木市船子1282−1	046−250−7912
シルクハット京急川崎店	神奈川県川崎市川崎区駅前本町16−1	
さいか屋川崎	神奈川県川崎市川崎区小川町1川崎さいか屋店内	044−244−4677
ナムコランドジャスコ相模原店	神奈川県相模原市古淵2丁目10番1	042−750−2434
ゲームシティ相模原店	神奈川県相模原市清新7−1−4	042−786−1617
プラボ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺5−5	042−750−3018
ゲームインファンファン 藤沢店	神奈川県藤沢市南藤沢19−15	0466−25−3255
シートピアYAZ平塚店	神奈川県平塚市田村字塚越5637	0463−51−1577

《東海エリア》

【愛知県】

プラボ長久手店	愛知県愛知郡長久手町菖蒲池504番	0561−63−8520
ナムコランド稲沢店	愛知県稲沢市天池五反田町1番地ユニー稲沢店	0587−34−1110
Uファクトリー岡崎	愛知県岡崎市井田西町17−4	0564−24−2581
M'Sパーク	愛知県豊田市寿町3−10	0565−71−0027
ユーファクトリー2	愛知県豊田市寿町7−25−1	0565−71−0222
ナムコランド豊田店	愛知県豊田市本新町5丁目120番地3	0565−35−6320
キングジョイ	愛知県名古屋市中区栄3−22−31	052−241−9515
AGスクエア栄店	愛知県名古屋市中区錦3−17−14	052−961−7599
シルクハット名古屋店	愛知県名古屋市中区錦3−24−3名古屋東映1F	
ヤングマン	愛知県名古屋市中区錦3−24−9	052−971−8735
アリス金山店	愛知県名古屋市中区金山1−14−9長谷川ビルBF1	052−322−7237
B−ZONE名古屋店	愛知県名古屋市中区新栄2−45−26	052−261−3111
プラボ中川店	愛知県名古屋市中川区富田町大字新家字永割1176−1	052−439−1250
ゲームシアター・ドラッピー レジャック店	愛知県名古屋市中村区名駅南1−25−1	052−583−0207
☆プラボ名古屋店	愛知県名古屋市熱田区新尾頭二丁目4番14号	052−683−8765
ハイテクセガ金山	愛知県名古屋市熱田区金山1−19−2	
パオ	愛知県名古屋市名東区高社1−260	052−771−2311

【三重県】

ダイナレックス桑名	三重県桑名市新西方1−35マイカル桑名3番街2F	0594−24−6230
ブリッズ桑名店	三重県桑名市新西方1丁目43番	0594−24−5148
GAME OFF四日市店	三重県四日市市日永1−2−9	0593−49−1041
オアシス御殿場	三重県津市大字藤方1029−1	0592−28−7050
ベルシティナムコランド	三重県鈴鹿市庄野羽山四丁目1番2号イオン鈴鹿SC内2F	0593−75−0633

【岐阜県】

ワンダーパーク岐阜店	岐阜県羽島郡柳津町丸野三丁目3番6カラフルタウン岐阜内	058−388−7658
ゲームファンタジアン	岐阜県羽島郡柳津町佐波205−1	0582−79−0085

【静岡県】

ナムコランド大井川店	静岡県志太郡大井川町下江留1327番地大井川ショッピングセンター内	054−662−1447
ゲームインプリンス	静岡県清水市天神1−2−6,054−364−8012	
静岡伊勢丹	静岡県静岡市呉服町1丁目7番地株式会社静岡伊勢丹内	054−251−2211
アップル伊呂波店	静岡県静岡市新伝馬町3−23−16	054−273−7021
プレイシティキャロットアピア店	静岡県静岡市中吉田15−8	054−263−8604
チャーリーワン平和店	静岡県静岡市平和3−20−33	054−205−4605
the 3-RD PLANET OZ	静岡県浜松市宮竹町322−1	053−466−3387
GAME OFFいろは店	静岡県浜松市高丘東1−1−3	053−439−4536
ブリッズ南浜松店	静岡県浜松市新橋町1927−2	053−442−7235
プレイシティキャロット浜松店	静岡県浜松市坪井町4183番地の1ポート24浜松店	053−440−5388
ピンポップ・レーン/PLID'S	静岡県浜松市入野町6353−1	053−447−6561

《大阪エリア》

【大阪府】

PLABO貝塚店	大阪府貝塚市王子921	0724−36−3680
西友高石店	大阪府高石市加茂1−21−22西友高石店内4F	0722−62−7035
パラシオ	大阪府高槻市高槻町16−11	0726−84−7082
プレイシティキャロットサンピア	大阪府堺市鴨谷台2−2−1サンピア内2F	0722−99−8810
中モズワコーレーンズ	大阪府堺市金岡町1181	0722−52−8585
しんかなCITYナムコランド	大阪府堺市新金岡町5−1−1しんかなCITY3F	0722−50−3548
ジョイランド京阪	大阪府守口市桜町3−10	06−6992−2735
プレイシティーチャレンジャー	大阪府大阪市守口市土居町8−11	06−6994−7476
チャレンジャーガムガム店	大阪府吹田市岸辺南1−24−9	06−6317−0433
チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1−14−2	06−6389−8072
パレ・フタバ関大前店	大阪府吹田市千里山東1−7−18	06−6337−2801
ナムコランド南摂津店	大阪府摂津市東一津屋4番10号アトリウム南摂津SC内2F	06−6340−7652
ブリッズ日根野店	大阪府泉佐野市日根野2496番地の1ジャスコシティ日根野店2	0724−68−1427
パレ・フタバ松之浜店	大阪府泉大津市松之浜町1−2−53	0725−22−8128
スカイシティ泉南ナムコランド	大阪府泉南市北野2−810スカイシティ泉南店内3F	0724−85−2971
ブリッズすみのえ店	大阪府大阪市住之江区泉1丁目1番82号マグスミノエ1F	06−6682−6856
ファミリー天国	大阪府大阪市大正区泉尾4−13−11	06−6555−8621
心斎橋GIGO	大阪府大阪市中央区心斎橋筋2−2−19	
☆プラボ千日前	大阪府大阪市中央区千日前2−9−17アムザ1000 3F	06−6634−7031
プレイシティキャロットなんば店	大阪府大阪市中央区難波3−8−17	06−6633−8030
リノ戎橋店	大阪府大阪市中央区難波3−7−4	06−6633−6151
PLABO−AV'S	大阪府大阪市中央区難波5−1−60なんばCITY南館2F	06−6644−2810
プレイシティキャロット京橋店	大阪府大阪市都島区東野田町5−1−19	06−6358−1585
ベアーランド鶴橋店	大阪府大阪市東成区東小橋3−16−2	06−6974−3922
純情モンテカルロ	大阪府大阪市北区小松原町4−5	06−6311−6069
プラボ梅田店	大阪府大阪市北区小松原町4−7ニュー大東洋ビル3階	06−6365−0804
プラボ梅田2号店	大阪府大阪市北区小松原町4番12号	06−6362−2088
明大モンテカルロ	大阪府大阪市北区小松原町5−5	06−6365−5996
ノースワン	大阪府大阪市北区曽根崎2−11−23	06−6312−3193
百又ゲームコーナー	大阪府大阪市北区茶屋町2−16	06−6372−1016
プレイシティキャロット第4ビル店	大阪府大阪市北区梅田1−11−4−B200	06−6341−8263
ニューウメダ	大阪府大阪市北区梅田1−3−B−100大阪駅前第一ビルB1	06−6345−9292
チャレンジャーアババ天三店	大阪府大阪市北区天神橋3−8−23コア扇町ビル1F	06−6357−6677
アルカディア	大阪府大阪市淀川区西中島3−15−11新居第8レジャービル1F	06−6390−3070
ミッキー2	大阪府大阪市浪速区恵比須東1−17−14	06−6643−6145
よしもとアミュージアム	大阪府大阪市中央区難波千日前12−35 スイングよしもとビル1F	06−6641−7033
セルシーランド	大阪府豊中市新千里東町1−5−2	06−6832−8816
ディーノ家具団地店	大阪府枚方市長尾家具町1−7−7	072−867−7357
ディーノ枚方店	大阪府枚方市岡東町12−3−205	072−846−3303
プラボ枚方店	大阪府枚方市宮之阪4−48−12ベルパルレ内	072−898−3260
ディーノ茨木店	大阪府茨木市永代町５SOCIOビルB１F	072−631−5507

【奈良県】

ブリッズ榛原店	奈良県宇陀郡榛原町下井足49番地の1サンワショッピングシティ	0745−85−2132
K−CATツインゲート店	奈良県橿原市十市町1222−1	0744−21−1122
ブリッズタカダ店	奈良県大和高田市東雲町14番14号	0745−53−7930

【和歌山県】

ジャスコ海南ココ店	和歌山県海南市日方1290−72ジャスコ海南ココ店内3F	07348−3−4411
ブリッズ田辺店	和歌山県田辺市稲成町新江原3165パビリオンシティ田辺店C館	0739−25−5175
オリオリ	和歌山県和歌山市元寺町1	0734−28−0003
プレイシティキャロット和歌山店	和歌山県和歌山市雑賀町77	0734−31−8559
パームシティ和歌山ナムコランド	和歌山県和歌山市中野31−1パームシティ和歌山店2F	0734−56−2266
ミルカトル加納店	和歌山県加納鷹池319−1	073−476−3033

20世紀アーケード列伝

レゲー奥の細道

Text：IT・LAN

「レゲ奥」がなんと2Pに大幅拡張！ と思いきや実はそうでもなかったり。でもなんとなく方向性は決まってきたカンジの今夏です。

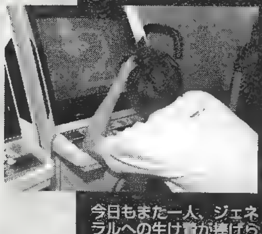
さて、今回で連載4回目となる当コーナーですが、今回からは対面ページでやっていた(ことが多かった)「ゲームセンターよく見る伝」を貪欲に取り込みリニューアル、装い新たに見開き2ページで展開していくこととあいなった所存です。「よく見る」前担当であるサクティ剣持(柵)ともども、これからも一つよろしく頼んまス。

まあ、やってる内容については、基本的にあまり変わっていないので、これまで通り読み進めちまってください。レゲー質問やゲーセン情報など、いろいろなお便りも随時募集中。こちらのほうもよろしくっしゅ。

KKなお店紹介 ゲームTVジャンキー柏店

2001年になる現在もラスボス・ジェネラルに挑戦し続けているナクラーの総本山。「俺様ならジェネ公なんぞ、小指の先でぶうっスよ」という人お待ちしております。このお店のスローガンは「NO MOREジェネラル」。悲運にも最強のラスボス・ジェネラルがいる時代に生まれた格闘ゲーマーたちの「こんなラスボスが後世に出現しませんように」という祈りなのだ。


こいつがジェネラルだ!! コンティニューで来たから汁エットでぇす。

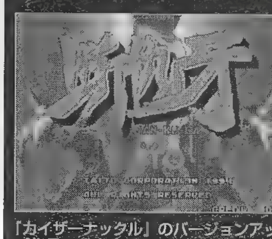

今日もまた一人、ジェネラルへの生け贄が捧げられる。勝てneeee〜〜!!

発掘！ 幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈紹介！

断仇牙

タイトー 1994
8方向レバー+6ボタン
対戦格闘 1〜2人用


「カイザーナックル」のバージョンアップ作品。残念ながらロケテストで発表後その生涯を終えてしまった……。

カリスマ対戦格闘 待望の続編が登場！(せず)

今回紹介する幻ゲーは、タイトーの『断仇牙』。いや『カイザーナックル』のバージョンアップ版とでも言ったほうが分かりやすいだろうか。そう、CPUの強さ(のみ)が伝説となっている件の対戦格闘、その改良版である。当時のメストのCPU攻略(メイン記事)でも、一部キャラを除いて当然のようにアステカまでしか攻略されていなかった。

「カイザーナックル」の詳細については「よく見る伝」に譲るが、空中コンボあり、壁あり、怒ゲージ(のようなもの)あり、そして驚異の10ボタン仕様と、システム的には当時最先端を行くゲームでもあった。しかし「対戦」格闘としては正直あまり振るわなかった。そんな前歴も災いしてか『断仇牙』は快調にロケテストを敢行したのち、雲散霧消する。

とはいえそこは業界の妙。少数ながら基板が存在しており、設置店をごく稀に見かけることがある。さて、気になるゲーム内容のほうは……。


ロシアの柔道家ゴンザレスが使用可能に！ 打撃を強化＆吸い込み間合いを広くしたザンギFという感じだ。



キャラクターセレクト画面では、ゴンザレスとアステカのカーソルだけ黒いまま。ロケっぷりが伺える。

中ボス二人が使用可能 さらにモードは三種類

『カイザーナックル』と『断仇牙』の違いを見てみよう。

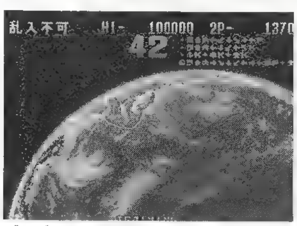
ボスキャラが使用可能になり、ゲームバランスに調整が施された。位置付け的には『ストⅡダッシュ』や『餓狼伝説SP』に近い作品である。

本作では恐怖のラスボス、ジェネラルの前座である、ゴンザレスとアステカが使用可能になっている。ともにプレイヤーキャラになったため以前より精彩を欠くものの、多大な努力なしには見ることすら叶わなかったキャラを使えるようになったのは大きい。同時にCPU戦では旧キャラに混じり、前半でもランダムでこの二人が登場するようになっている。

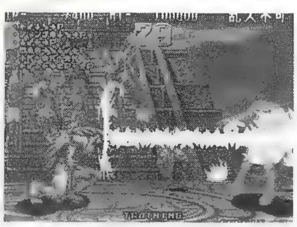
ゲームモードが3種類に増えたのも大きな変化。「ノーマル」と「プロ」という二つの難易度が用意されているほか、練習専用の「トレーニング」もある。これは2ラウンドを体力無制限でタイムオーバーまで戦えるモードで、最終奥義も使い放題。コマンドも常に表示されているので心置きなく練習に専念できる。1ラウンド目は敵が石化(?)してまったく動かず、2ラウンド目から動くようになるが、スタートボタンで難易度をリアルタイムに変更できる。まさに至れり尽せりだが、プレイ後にはなぜか虚しさを覚えた。

システム面での変更は、まず10ボタン制の廃止。使い分けの必要性が薄かったためか、通常の6ボタン仕様に戻った。それまで激で2発出せた飛び道具などは、強で出るようになっている。また、ジャンプ攻撃を相手に当てたときのみ、レバー⇧で再ジャンプすることが可能。これによりジャンプを絡めた攻防が奥深いものになった(と思われる)。

気合を入れて制作されたと思しき『断仇牙』。もし発見できたら、供養の意味も込めてコインを投入してみよう。



ゴンザレスの最終奥義は大気圏まで飛ばす必殺投げ。一見の価値アリ。


トレーニングモードでデク相手に必殺技、最終奥義を出しまくれ。



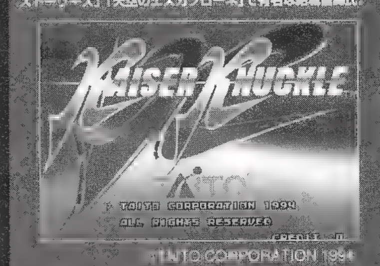
前作は1994年の秋に発売されたが、本作も94年とはこれいかに。発売直後から開発が進んでいたのか!?

ゲー事典 いかんともしがたい難度を誇った「カイザーナックル」だけに、やはり気になるのは『断仇牙』のCPU戦だろう。で、感想。ノーマルモードで茶を濁したせいもあるかもしれないが、ふんわりとした感じで意外と柵柵進めちゃったよ。強いこた強いのだが、そのうち勝てるっていうか、ユーザーフレンドリーな感じだった。敗者診断システムも健在なので一安心。

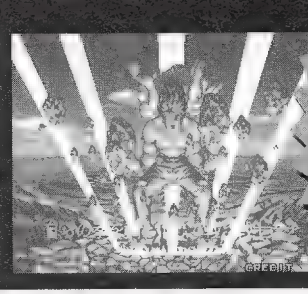
ゲームセンターよく見る伝

お題　KAISER KNUCKLE

前ページの「覇空牙」を知る前に、まずオリジナル作品の「カイザーナックル（以下KK）」を知らねばなるまい。奇抜なシステムが多いKKのテーマはズバリ「道徳」。日本赤十字協会推奨（ウソ）の「叩きのめした敵を診察システム」がゲーセンを愛で包みこむのだ……。キャラクターイラストはあの「劇場版ファイブスターストーリーズ」「天空のエスカフローネ」で有名な結城信輝氏。



©TAITO CORPORATION 1994



格闘ゲーム屈指のスパルタン高難度！

CPUの尋常でない反応速度と強すぎる技の判定。これがKKが「格闘ゲームの怒首領蜂」と呼ばれ恐れられる点なのだ。初心者の方は、以下に書く「インストには記載されていないひみつ事項」をよく覚えて、生存率をアップしてもらいたい。まずは、実質10個存在する攻撃ボタンについて。パンチ・キックの弱・中・強6ボタンに加えて、弱＋中ボタン同時押しの「超攻撃」と中＋大ボタン同時押しの「激攻撃」。総計10もの基本攻撃は必ずや君を困惑させるはずだ。次はKKオリジナルのシステムである「フェイント」。ジャンプの頂点で「↓＋キック3ボタン同時押し」をすると、ジャンプの軌道が変わって意表を突ける。でも、イマイチ使えないから、やっぱり覚えなくていいです。

最後に一口攻略をひとつ。このゲームは飛び込み厳禁だ。安易に飛び込むと、8割方はCPUが超反応し、対空技で落とされる。たいてい一方的にこちらが負けるので、飛び込みたい気持ちを抑え、まずは待ちから始めてみよう物語。

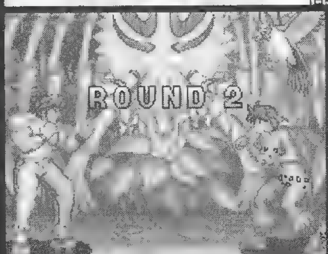
昨今は格闘ゲームの真似をして、他人を傷つけるという嘆かわしい事件がたまに起こる。だが、KKの「試合後診察システム」が普及すれば、そんな事件は減るだろう。これはラウンド終了後、医者が相手のダメージを測定し、「意識不明」「絶対安静」などの結果が表示されるというもの。リアルファイトをすると、こんなにも相手を傷つけることがある、と道徳的にプレイヤーを諭しているのである。「そうか、猿やオウムをぶつけると、複雑骨折なんだー」と誤った認識をお子さまに植え付けることもあるが、KKをプレイすることは優しさと思いやりを再認識するいい機会なのだ。

でも、この医者は重体患者を診れば診る程「指を立てて」喜んでいるんですけど。

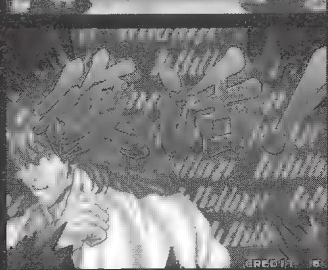
よく見るハートフルギャラリー



「臨終に笑顔でキメッ☆」



「濃いヤツばかりじゃなくサンバ娘もいます。」



「力強いコンティニュー画面。キミのゲーセンにもKKが復活することを願って、チェリオ！」

芸夢目安箱

Q 『対戦ホットギミック』の裏キャラの出し方を全部教えてください。地元では『ホットギミック』が大ブレイク中で、隠しキャラが出なくて困っています。
（兵庫県　春名義明君）

A 順にお答えしましょう。

●対戦ホットギミック快楽天
こよみ……最初の3キャラに勝ち抜き、おしおき画面ですべて「許す」を選択する。2回目のキャラセレ画面で「ML」と入力すると出現。
ミリオン……2回目の3キャラに勝ち抜き、おしおきですべて「許す」を選択する。3回目のキャラセレ画面で「MG」と入力すると出現。
カイン……3回目の3キャラに勝ち抜き、おしおきですべて「許す」を選択する。4回目のキャラセレ画面で「MD」と入力すると出現。

●対戦ホットギミック3
メルティ……**モードは**デジタルサーフィンモードを選び、すべてのおしおきで「許す」を選択する。「アドレスがわからなくなったッス」の画面で「ML」と入力すると出現。
ジャンアリカ……ジャンファイターズモードを選び、ジャンパワーをまったく使わずにゲームを進めると出現。

●対戦ホットギミックフォーエバー
ひみつ生徒……最初の3キャラ&教師に勝ち抜き、おしおきですべて「許す」を選択。2回目のキャラセレ画面で「GL」と入力するとランニャンとユーミスが登場する。

以上になります。それでは、よき『ホトギミ』ライフをお送りくださいませ。

質問等々超絶大募集！

●【お店募集】
レゲーが中心のお店はもちろん、超上手なプレイヤーがいるお店や、レゲー設置台数が少なくても、気合いでスコアを狙っている人がいたり、名物店長がいるお店。また、スコア系だけでなく、対戦その他で盛り上がっているお店も大歓迎！　世に埋もれてしまっている、素晴らしいレゲーゲーセン情報を待っています。
編集部が取材しに行くかも!?

●【なんでもレゲー質問コーナー】
レゲーの質問に、色々答えちゃうぞ！　あのゲームの裏面への行き方を教えて！　といったような質問から、どうしても倒せないボスがいたり、ヒントを教えて～！　なんて声にお応えしちゃうぞ。

●レゲーに関して、読者との架け橋となるコーナーです。どんなことでも構いません、お便り待ってます!!

●【応募宛先：レゲー奥の細道まで】
※各コーナーへのお便りは次の宛先までお願いします！
eメール：location@arcadiamagazine.com
郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
エンターブレイン　アルカディア編集部まで

二匹目のドジョウを探せ！

ポリゴン対戦格闘

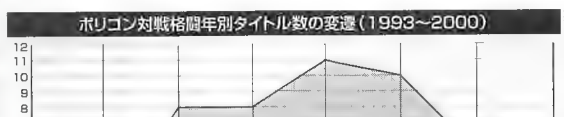
さて、今回のお題は『バーチャファイター（以下VF）』に端を発する3D対戦格闘。ちなみに、『ストリートファイターEX』シリーズのようなポリゴンを使用した対戦格闘ゲームはすべて取り上げてある。ただし3D視点、多人数対戦ものは数に入れていない。

ポリゴン対戦格闘の特徴はセガ、ナムコの二社が大半を占めている点だ。それまでのゲーム作りとは違った技術を要したせいか、作品数の波も他ジャンルに比べると穏やかである。『VF』が大ヒットしたのは『2』からだったのと、後を追おうにもすぐには追えなかったことが影響しているのか。97年が一応ブームの頂点だが、現在もシリーズ化されている作品は『VF』『鉄拳』のみだ。

現在は技術的に十分作れるメーカーも増えているはずだが、慢性的なアーケードの倦怠もあってか、なかなか前述の二社を脅かすタイトルは現れていないのが現状。他社で息が長いのは『デッド オア アライブ』『ブラッディロア』シリーズくらいである。

バージョンアップが多いのも3Dものの特徴。正式出荷されたもの以外でも、細かいロム交換が何回も行なわれている例は多い。今後はGD、DVDという供給媒体の変化により、その傾向はさらに顕著になっていくと思われる。

ポリゴン対戦格闘年別タイトル数の変遷（1993～2000）



ゲー事典 カイザーナックルが慢性的に流行している店「TVジャンキー柏」店は、今回のゲームセンターMAPで紹介されているぞ。この店のカイザーナックラーのレベルは非常に高く、そのうち、魁！ナクル塾in柏なども開校されそうな勢だ。いや、すごい。なにかの間違いで国際カイザーナックル大会が行なわれるのであれば、TVジャンキーを決勝戦会場にしてほしいものだ。



堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校2年からオーストラリアへ行く。大学を卒業した今年、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

新・STEP UP☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボしじみ

第2話：しゃがパンに命を吹き込め！

こんにちは、健太です。幼なじみのヒロくんに連れてこられた僕は、ここアルカディアでバーチャ人生をスタートさせることと相成りました。さっそくツムジ丸さんに弟子入りして腕を磨きたいところだったんだけど……。

ツムジ丸の真意

「おいおい、いくらなんでも教えることがないってことはねぇだろ」

僕の師匠となったツムジ丸さんが最初に言ったのは「今は教えることがない」という一言。なぜ？　僕は初心者も同然なのに？

「まあ、話は最後まで聞けや。俺は何も、教えるつもりがないと言ってるわけじゃないんだ。あくまでも、〝今は〟さ」

「ああん？」

「ミヤモト、お前小学校で絵を習うとき、いきなり人物デッサンとかからスタートしたか？」

「いや、そうじゃねぇけど」

「最初は自由に絵を描いてみる。クレヨンの使い方ぐらいわかってれば上等なのさ。細かいテクニックなんざそのあと習えばいいんだよ」

ヒロくんは釈然としない顔をしていたけど、僕にはツムジ丸さんの言うことがなんとなく分かった気がする。



「ホラ、教えるほうだってさ、そいつが描いた絵を見てみないことにはなんとも言えんだろ？」

「とにかく、今はジャッキーを自由に動かしてみろってことですね」

「そうそう、もの分かりのいいコはお兄さん好きだぜ。誰かさんとは大違いだ」

「なんだとコラ☆」

経験値をためろ！

「ふあぁ～、眠いぃ」

あれから連日、バーチャ漬けの日々が続いた。ジョナサン通いもあって、毎日が寝不足。外回り中のサウナも、そろそろヤバイかな……。

お、そんなことといってる間にメール着信。

08月XX日16時58分
アルカディア（VF．NET）
五段のプレイヤーツムジ丸が50連勝

あ、ツムジ丸さんだ。あいかわらず凄いなぁ。

08月XX日17時00分
アルカディア（VF．NET）
二級のプレイヤーしゃがみパンチが現れた（※1）

……ヒロくんだ。おっ、定時だぞ。

「あ、課長。お先します。お疲れさまでしたぁ～」

「……」

会社からアルカディアまでは約30分。電車の中では、いつもいつも戦績のことで頭がいっぱいだ。ちょっとiモードでチェックして……。

段位：1級
称号：称号なし
戦績：110勝291敗
勝率：27％

まだまだ勝率は低いけれど、最初に比べればずいぶんキャラを動かせるようになってきたかな。今日こそは初段いけるかも！

「ちわ～す」

今日もアルカディア店内は大盛況。対戦相手には事欠かない。バーチャはもちろん、カプエス2や鉄拳4にもかなりのお客さんが付いている。カプエス2では、ヒロくんが怒イズムのレシオ4大型ロシア人でヴイヴイいわしてるみたいだ。

「お、今日も早いなケンタくん。会社は大丈夫なのかい？」

声をかけてきたのは、ほかでもないツムジ丸さん。

「サウナで寝たから大丈夫です」

「いや、そうじゃなくって……」

さっそく順番待ちの列に並ぶ僕あ～もうドキドキしてきた

ファイト、ワン、レディ……

今日最初の相手はアキラ。僕的にはやりやすい印象がある。

ふっ、ほっ

ピシッ　イヤァ～　ポスッ

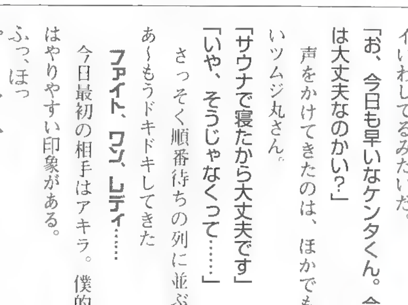
バーチャ4のしゃがみパンチは、立ちガードもできるみたい。でも、感覚的にはバーチャ2のときとあまり変わってないぞ。ここからのニーストライクは、僕の得意連係だ。

ガツッ、バキッ

エルボーをガードして反撃しようとしたね。そんなやつにはディレイの2段目をお見舞いだ！

「おっと。あぶないあぶない」

バーチャ4には受け身があるから、ダウンさせても安易に追い打ちしちゃいけないんだよな。



バキッ

受け身の後は起き上がり攻撃を出せないから、攻めやすいみたい。

ケイ、オゥ

「だいぶ慣れてきたみたいだな」

「はい、おかげさまで」

「俺はまだ何もしてねぇが……お、次段位認定戦じゃないの？」

「え？　あ！　ほんとだ！」

画面に浮かび上がる段位認定戦の文字。これに勝てば初段昇格だ！

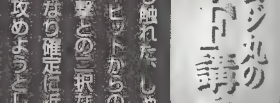
ファイト、ワン、レディ……



ツムジ丸のVF講座

本文中でも少し触れた、しゃがみパンチカウンターヒットからの投げ。これって本当は打撃との二択なんだが、精神的にはかなり確定に近いんだよな。こっちが攻めようとしたときにしゃがパンで止められたわけだから、次の行動をとっさに切りかえられないのさ。逆に、この投げを止められたからといってビビっちゃダメだぜ。そんなのはまだまだ、ぐらいに考えておくのが賢明だろうな。

もしも毎回止めてくるようなヤツがいたら、そいつは単に攻撃ボタンをいつも連打しているだけなのさ。もちろん、こんなヤツには打撃でカウンターを取りまくってやりゃあ問題ないってワケだ。



しゃがみパンチのカウンターヒットは、精神的にもカウンター効果があるってわけだ。

3Dミニ講座
※1　VF．NETでは、指定した段位以上のプレイヤーが店に現れると、メールを配信するように設定できる。ただし、情報が送られてくるのは、五段以上のプレイヤーに関してのみ。しゃがみパンチの情報が送られてきているのは実際には間違い。　※2：ジャッキーを代表する投げ技。コマンドが簡単で、ダメージも高め。ケンタは追い打ちを狙っているが、確定ではない。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。バーチャを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？

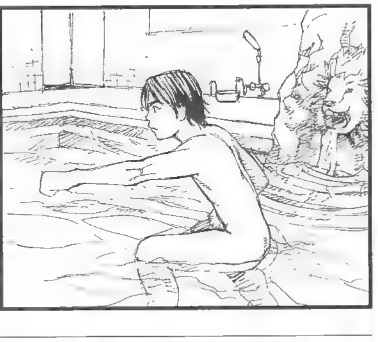
宮本宏和（ミヤモト先生）
シューティング界きっての凄腕スコアラー。しかし、新しいゲームはジャンルを問わずプレイする（最初だけ）。アルカディアバイト軍団のリーダー格。今年の1月、27歳になりました。

閉店後、ジョナサンにて

「クヨクヨすんなよ、ケンタ」
「そうそう、まだこれからだって」
あのあと2回も昇格チャンスが訪れたのに、結局僕はそれをものにすることができなかった。あぁ～、あこがれの黒帯はなんて遠いんだ。
「オレさまですらまだ二級なのに、初段なんて生意気だぞ」
「ウハハ、ミヤモトはそんなもんだ」
「うぬ～見てろよ、今度必殺の……」
「どうせ新幹線とかいってタメショルダーぶっ放してくんだろ？」
「あ、まぁその……」
「あらら～、図星ちゃんかな？」
そんな会話を聞いてたら、なんだか元気が出てきた。うん、昇級なんてそのうちできるよ。
「でさぁケンタくん、ちょっと考えてみてほしいんだけど。やってて勝てるヤツ、勝てないヤツがハッキリ分かれている気がしないかい？」
「はぁ、そうですね。自分より格上の人ってのがいる感じがします」
昔からやってるっぽい人は、アルカディアにも結構いる。そういう人には、最初のうち調子良く技が当たることはあるんだけど、最後の勝負どころで必ずやられちゃうんだよな。
「そのカギは、しゃがみパンチが握っているんだ。ケンタくんも、うすうす気づいているんじゃないかな？」
「う～ん……しゃがみパンチが当たった後のニーストライク（※2）は、よく決まる気がします」
「しゃがみパンチからの攻めは、バーチャ2からの王道。それを何となくでもつかんでるんだから大したもんさ。じゃあ逆に、しゃがみパンチから投げを狙われたらどうする？」
「なんか打撃技を出して……」
「その通り。でも肘とかの打撃でこられた場合はカウンターでくらっちまうわけだよな。それが、いわゆる二択っていうヤツさ」
なるほど。無意識に使ってたけど、細かく考えるといろいろあるんだな。
「ただし、ここで一つ問題がある。この攻めができるのは、しゃがみパンチが“当たった後”だけなんだ」
「えっ？」

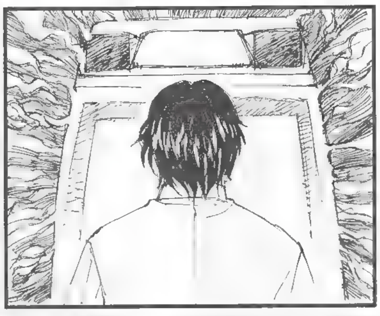
しゃがパンの秘密

「キミが強いヤツに勝てないのは、しゃがみパンチをガードされた後も攻めようとしているからなんだ」
「ダメなんですか？」
「打撃技ってのは、ガードされたときよりもヒットしたときのほうが、ヒットしたときよりもカウンターヒットしたときのほうが、その後の展開が有利になる」
「なんとなく分かります」
「そのことは、しゃがみパンチといえども例外ではないのさ」
ふむふむ。ってことは……。
「しゃがみパンチの場合、ガードされると相手のほうが先に動ける。つまりは、そこで早い技を出されると次の技が潰されてしまうわけさ」
う～ん難しいなぁ。え～と、しゃがみパンチがガード、ん～で……
「なあツムジよ。オレは小難しい話は苦手なんだが、つまりはアレだろ、ガードされたら手ぇ出すな、当たったら攻めろってことだろ？」
「必ずしもそうとは言い切れないんだが……。とりあえず、当たったかどうかを見ておくことは大事だな」
家に帰ってきた僕は、その日にツムジ丸さんが教えてくれたことを復習してみることにした。
「まずは、こっちのしゃがみパンチが当たったかどうかしっかり見ること、と言ってたな。あと、カウンターヒット後は投げが主体、か」
学んだことを、風呂の中で実践してみる僕。こんなとこ人に見られたら、なんて思われるだろう……。
「あ、そうそう、相手のしゃがみパンチをガードした後も、すかさず攻めに転じなきゃ」



ヒット確認で大混乱

さて次の日。
「おう、きたなケンタくん」
「あ、どうもです、ツムジ丸さん。今日はしゃがみパンチのヒット確認をテーマにがんばりますよ」
「おう、その意気だ」
ファイト、ワン、レディ……
対戦相手は……カゲか。
「しゃがみパンチ、しゃがみパンチ、しゃがみパンチ……」
ひたすら呪文のように繰り返す僕。
ビシッ……
「あ、当たった後はなんだっけ」
ガツッ
「え～と」
パーンッ
「あ、カウンター！」
どうもうまくいかない。確認しようとすると、どうしても動きがワンテンポ遅れてしまう。
ケィ、オゥ
あ～あ、結局負けてしまった。
「なんか、確認しようとしすぎて全然スムーズに動けないんですよ」
「ウハハ、最初はそんなもんさ。うまいヤツだって、すべて確認してから動いてるってワケじゃないしな」
「ふむふむ」
「そうそう、しばらく確認重視でプレイした後、いったん頭を空っぽにしてやってみるのもいいぜ」
そう言われた僕は、10回ぐらい練習に明け暮れた後、いつもの感覚に戻ってプレイしてみることにした。
パーンッ　イヤァ～
「おおっ！　今、できたような！」
「いいねぇ、それを繰り返すのが上達のコツだぜ」
「ハイッ！」
その後、波に乗った僕はなんと5連勝を記録。段位もめでたく……初段に昇格だ!!
Challenger Comes!!
「お、またまた挑戦者だぞ。今宵のスラントは血に飢えているぜ♪　なになに……六段っ!?」
関東臥龍館・鉄
1244勝162敗　勝率88%
「ツムジ丸さん、す、すごい人が！」
「あ、そいつぁ……」



次回予告
アルカディアに突然姿を現した百戦錬磨のアキラ使い。彼の正体はいったい……？

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。ここは、対戦ゲームで負けたときの言い訳を徹底的に解析してやろうってなコーナーだ。街中で対戦するとき敗者のセリフをよ～く聞いておくと、イカす一言に出会うかも知れねぇぞ。

「○○わかんねぇ～」
（ネガティブ指数31.5%）

○○に入るのは、当然キャラ名だ。今だと、レイ・フェイとかが入りがちだよな。で、このセリフ、つまりはアレだ。わかってりゃあ、お前にゃ負けねぇって言いたいわけさ。おいおい、知らないってのは、本当に言い訳になんのかよ？　それを言わず、みっちり学習してリベンジ。そのほうが数段イカすんじゃねぇかな？

ゲー事典 このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんなことでもOK。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「健太's バーチャフルライフ」係、または　post@arcadiamagazine.com　までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態 arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続



第20回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『画面スクロールアダプタで遊ぼう!』

アーケードゲーム基板を家庭で遊んでみると、基板ごとに画面位置が違っていて面倒な思いをすることがある。家庭用ゲームのように規格がかっちりと決められているわけではないので、それは当然のことなのだけれど、何とかしたい。というわけで、同期信号をいじって画面位置を変更する装置を作ってみた。でも、結構不安定な上、業務用モニタ向けだったり……。

画面スクロールアダプタの製作

概略を知る!

今回は、序文で書いた通り、画面位置をフレキシブルに調整できる「画面スクロールアダプタ」の製作方法を紹介していこう。

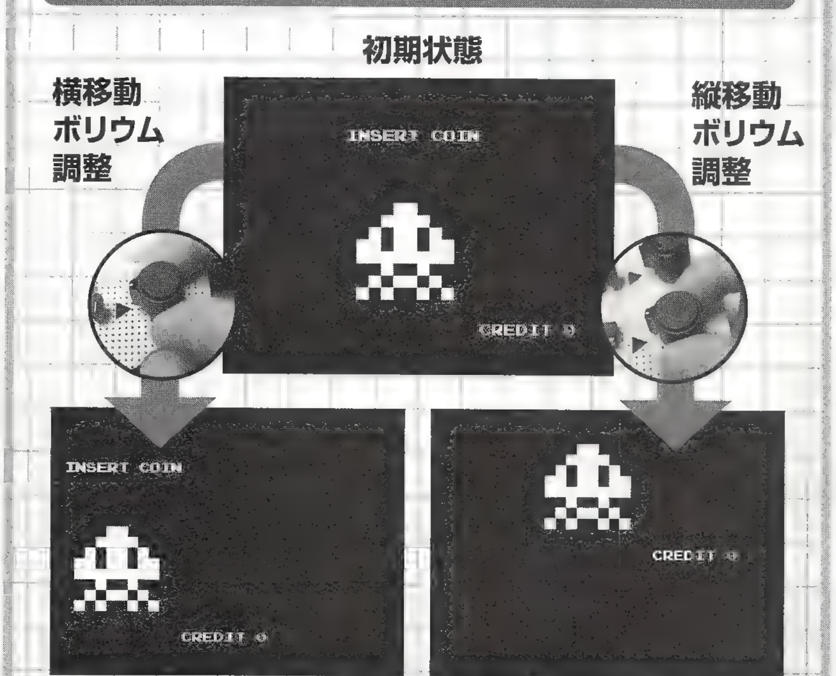
最初に謝っておこう(笑)。実は、この回路を通すと画面が左に寄ってしまうため、まずはこの状態で画面がセンターに来るようにモニタのほうを調整しなければならないのだ。業務用モニタのように、画面位置調整ツマミが付いているモニタを使わないと役に立たないというところに、本機の大いなる制限と欠点がある。

画面位置調整ツマミが付いているモニタに、この回路をつないで意味があるのかと問われると、大変ビミョ〜としかいいようがない。「ツマミが調整しにくい位置に付いているモニタがあるので、そんな場合、本機でラクをしてね」という苦しいウリ文句しか出てこない(陳謝)。

部品リスト(今回はサトー電気の通販で入手)

品種	仕様/部品番号	数量
IC	74HC123	2
IC	74HC02	1
IC	LM1881	1
コンデンサ	0.1μF(104)マイラー	3
コンデンサ	220p(221)セラミック	1
コンデンサ	0.001μF(102)セラミック	1
コンデンサ	0.01μF(103)セラミック	1
コンデンサ	0.1μF(104)セラミック	1
抵抗	1kΩ	1
抵抗	22kΩ	1
抵抗	33kΩ	1
ボリウム	50kΩ(B)	1
ボリウム	250kΩ(B)	1
その他56Pinエッジコネクタ&56Pinカードコネクタ、ユニバーサル基板など		

画面スクロールアダプタの動作



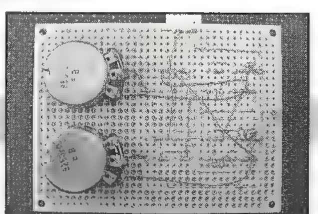
装置上の横移動ボリウムを調整すると、画面が左右に移動。左方向に回し続けると、画面は左端からさらに外へ飛び出し、何と右側から再び出現する。つまり、左右の端はつながっているわけだ。上下方向も同様で、ボリウムを調整することで画面位置が上下する。一定以上動かすと、同期が合わなくなる。

画面スクロールアダプタ写真集

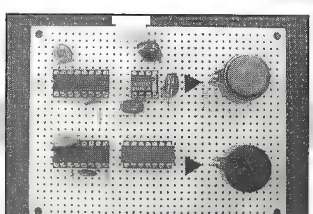
完成品を見れば多少は作る気になってくる!?



JAMMAコネクタから同期信号を引き出してくる。



基板裏。例によって、メッキ線とジュンフロン線で配線。



基板表の様子。右側のボリウムで操作をするのだ。

画面スクロールアダプタの動作

回路の概要

画面の位置を決めているのは基板から出力されている同期信号なので、画面位置を変更したければ、同期信号を加工すればいい。それを行なうのが本機の働きだ。

回路では、ICのLM1881にて複合同期信号の分離（垂直・水平）を行なった後、74HC123にて同期信号のパルス幅を変え、その後74HC02にて元の複合同期信号に戻している。それにより、画面をスクロールさせている。

具体的には、下図にあるように、基板からコントロールボックスへ伝わる前に複合同期信号を横取りして、本機で加工して戻すということを行なえばいいということになる。

作例では56Pinエッジコネクタと56Pinカードコネクタを合体させたものを製作し、同期信号の部分のみを接続せずに、別々に引き出して画面スクロールアダプタに接続している。複合同期信号は、JAMMAの半田面にあるP端子から取ってくればいい。本機の動作に必要な電源類（＋5VとGND）も、そこから引き出している。詳細は本誌7月号参照のこと。

ちなみに、本機ではMODEL2対応ゲームや『サイバリオン』など、水平走査周波数が24kHzのゲーム基板にもそのまま使えるようになっている。

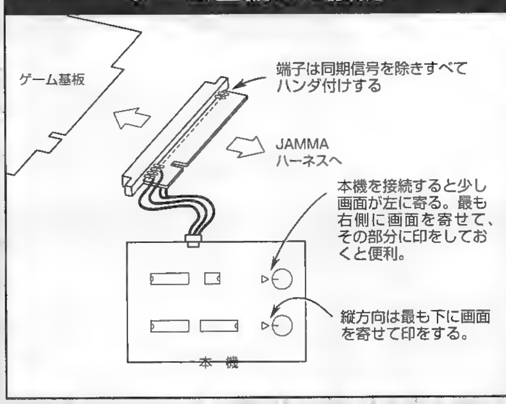
また、本機の後にビデオコンバーターを接続して、ビデオ入力モニターにも使用できる。ただし、この場合も冒頭で述べた制限があることを覚えておいてほしい。

制限と相性について

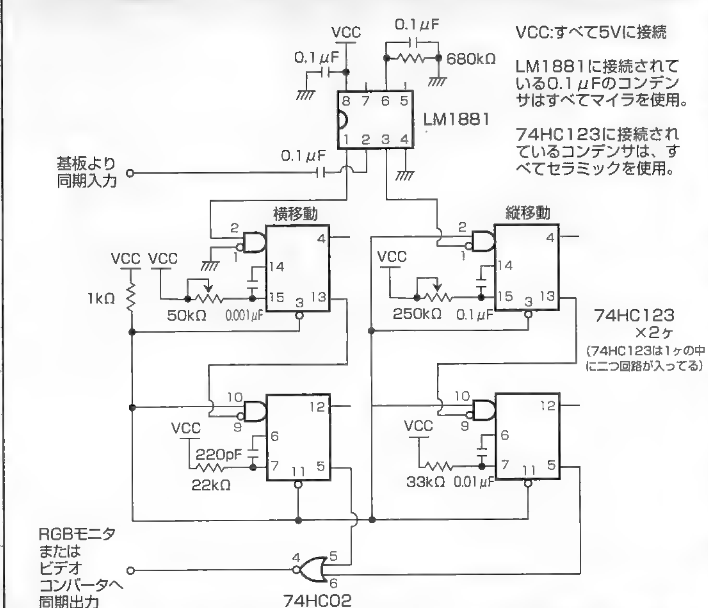
本機は、横方向へは1画面分、縦方向へも1画面分、本来の画面位置からスクロールさせることができる。しかし、これは無理を承知で強引に動くようにしているので、場合によってはこの無理がたたる。具体的には、同期が安定せず画面がぶれたり、勝手に縦方向にスクロールするなどの症状が発生することがある。

基板によって状況は変わり、ある基板では平気だったのに、ある基板ではダメということもあって、はっきりしたことがいえない点はご了承願いたい。

ゲーム基板との接続

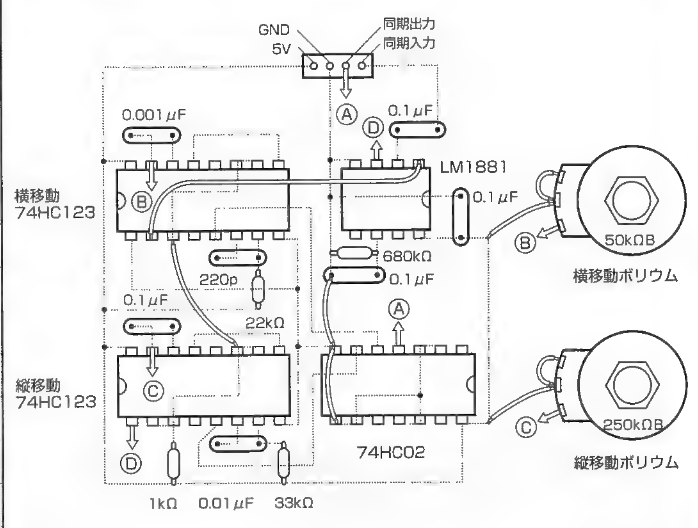


画面スクロールアダプタ回路図



中継コネクタの製作：56Pinエッジコネクタと56Pinカードコネクタを合体させたものを、中継コネクタといったり、中間ハーネスといったりする。これを作る際、エッジコネクタ左右端の突起がカードコネクタと干渉するので、削ってしまうこと。

画面スクロールアダプタ実体図



使用にあたってのポイント：ボリウムは、ゆっくり回すと画面が安定するポイントがあることが分かる。まず横移動ボリウムを回して最良点に合わせた後、縦を調整するといい。

ゲー事典 今回はちょっと微妙だったかも……。次回は知る人ぞ知るCP-SYSTEM Ⅱオーナー必見の電池交換手順を取り上げる予定なので、老後までCP-SYSTEM Ⅱのゲームを楽しみたい人は期待してマテ！ おっと、忘れていた。今回のアーケーダーも、三重県の山本さん提供のネタでお送りした。ホントにこの人は何でも作っちゃうね。スゴイ。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1991年／平成3年

コナミ

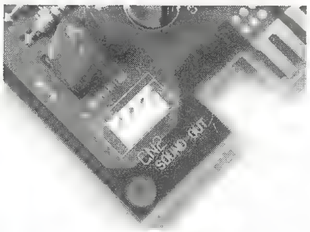
モグラデッセ

●開発元　コナミ　●ジャンル　アクション
●発売元　コナミ　●操作系　8方向レバー＋1ボタン

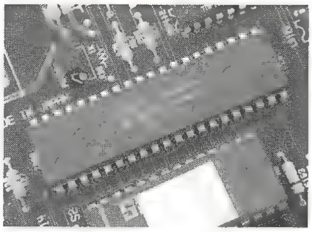
システムボード	専用基板
CPU	Z80
サウンド構成	ビープ音源
表示色数	カラー
スペック	JAMMAエッジコネクタ＋5V＋12V電源

法律が生んだ あだ花を知っているか?

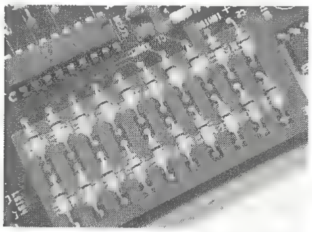
Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



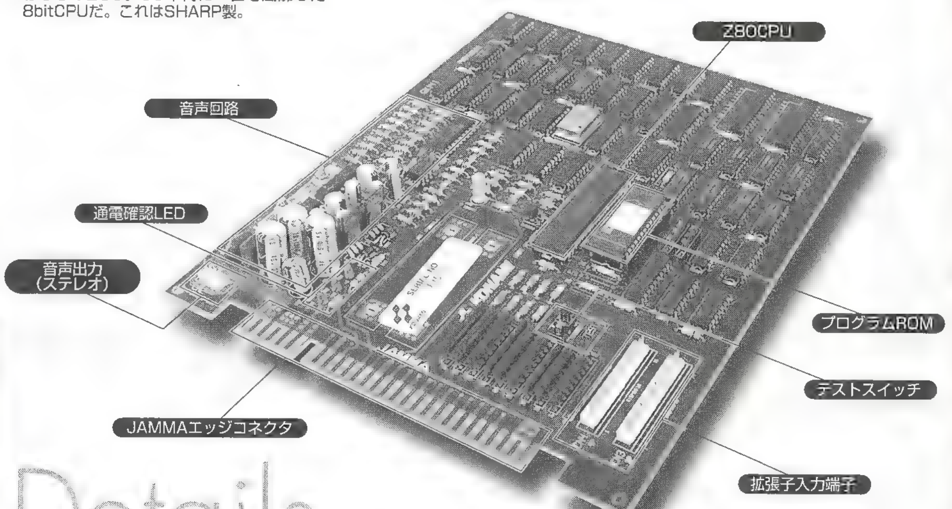
たかが(!?)テスト基板に、ステレオ音声出力を装備する辺りがコナミらしい。



おなじみZ80。80年代に一世を風靡した8bitCPUだ。これはSHARP製。



抵抗によって音色を作り出している。昔ながらのやり方だ。



用語解説

他社のテスト基板:タイトーは『ミニベーダー』、ナムコはしばらく手持ちの余剰基板(『KLAX』、『クライムファイター2』など)を使っていたのだが、ほどなく『バタリアン』という『タンクバタリアン』風味の基板を添付し始めた。セガの筐体は大変売れたので『ドットリくん』は基板屋でいつでも買える状態だったが、タイトーやナムコのテスト基板はあまり出回らなかった。

セメント抵抗:コナミマークのラベルが貼ってある部分は、本来セメント抵抗の取り付け場所だ。電源の中には、＋5Vにある程度負荷を掛けないと他の電圧がちゃんと出ないものもあるために、基板が小さく負荷が小さい基板には、セメント抵抗を載せることがあるのだ。しかし、『モグラデッセ』はある程度サイズが大きく、TTL-ICも載っており、負荷もそこそこあるため、結局載せる必要が無くなったのだろう。

Details

HARDWARECHECK

大体B5サイズ程度の小さな基板です。通常テスト基板はモノクロで、音声出力も無いのですが、この『モグラデッセ』はカラーで、何とステレオ2chアンプを搭載。また同社製のステレオ筐体なら4P分のキーチェックもできるというスグレモノ。また各電源ラインにLEDがありますので電源不良も一目瞭然です。テスト基板たるものかくあるべき！　とでも主張するかような機能充実っぷり。基板上にはテストスイッチもあります。

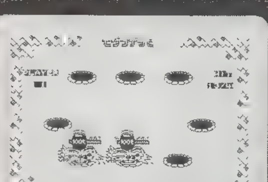


ちゃんとコナミのプロダクトとして数に入っており、開発番号は141。

君は知っているか?

1989年頃からでしょうか?　電取法(電気用品取締法)により、筐体が「空」の状態で出荷できなくなりました。簡単に説明すると、筐体に何かソフトを組み込んで、それ自体で機能する状態でないと製品として出荷できないということであります。かといって、筐体のみで出荷することが無くなったわけでもなく、半ば致し方なく作られたのが「テスト基板」です。まずセガが『ドットリくん』という基板を作り、エアロシティなどに添付しました。筐体の発注伝票にも『ドットリくん』と記載されているので思わず笑ってしまいます。

そこへ来て今回のコナミのテスト基板の『モグラデッセ』。筐体があまり売れなかった上に、この基板は¥15,000でメーカーが下取りしたのです。そのための送付用袋なども筐体に添付されていたくらいですから。出荷が終わればまた回収して使う。何ともエコロジーではありませんか。そのために、出回りは極端に少ないものとなっています。



いわゆるモグラたたきゲーム。素朴な味わいで、意外と楽しんでしまったり。

ゲー事典 テスト基板は、コンビニで買い物をするときに商品を入れてくれる袋のように、筐体の搬入が済んでしまえば必要無くなってしまうもの。悲哀漂う宿命の元に生まれてきたのだ。そう考えると、何だか捨て犬にかける情のようなものがわいてきて大切にしたくなってくるのだが、実際のゲームは「はい作りました」というものであったりして結構無念。(担当編集)

セガ東日本エリアに『VF4』道場開館！

セガAM東日本の店舗にて開催されていたバーチャファイター道場。9月中旬からは新しく、バーチャファイター4（以下VF4）プレイヤーのための"VF4道場"として生まれ変わる。男たちが集う戦いの道場、そう、そこは男の塾なのである！

本部道場となるのは、北海道「クラブセガススキノ」、宮城県「ハイテクセガ仙台」、千葉県「クラブセガ柏」の3店舗。全国各地の上級者との対戦、ビートライブCUPとの融合を図り、三冠戦を実施していく予定！　10月には、初イベントとして道場対抗戦が開催される予定。VF4プレイヤー諸君、キャラクターカードを持って、早速3店舗に集まれ！

〔VF4道場・本部道〕

■クラブセガススキノ
北海道札幌市中央区南5-13-1　TEL⇒011-532-9055
地下鉄南北線・ススキノ駅⇒ホテル東急イン裏徒歩1分

■ハイテクセガ仙台
宮城県仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1F　TEL⇒022-267-1834
仙台駅⇒徒歩5分

■クラブセガ柏
千葉県柏市柏2-3-1　TEL⇒0471-64-0866
JR常磐線・柏駅⇒徒歩1分

【問い合わせ先】
セガアミューズメント東日本　TEL⇒048-652-7655

VFR再始動！　『VF4』開幕イベント ポイントランキング戦スタート!!

『VF3tb』でそのシーンを盛り上げたVFR（Virtua Fighter Relationship）が、『VF4』発売を機に再び活動を開始する！　2002年春開催予定となる「第4回VFRビートライブCUP」に向けて、早くもポイントランキング戦（出場権獲得戦）がスタートする。

VF時代も4を迎え、新しいスキルや戦術はもちろんのこと、VF3tbからの延長組、VF2からの復活組、そして新規参入組といった人の流れもどの様に影響してくるのか!?　非常に興味深い点が多数ある注目の大会になりそうだ。今回は関東、中部エリア、関西の3エリアが一足先の開催となるが、今後はその範囲を広げ、もちろん全国エリアに対応していく予定だ。大会の詳細については、VFR公式サイトを参考にしてくれ！　アテナ杯から始まったVFRの歴史も遂に4の時代に突入。果たしてどんな伝説が生まれるのか？　勝つのは鉄人か、バーチャ神か、それとも新規プレイヤーか？　4の歴史は、この日から刻まれる……。

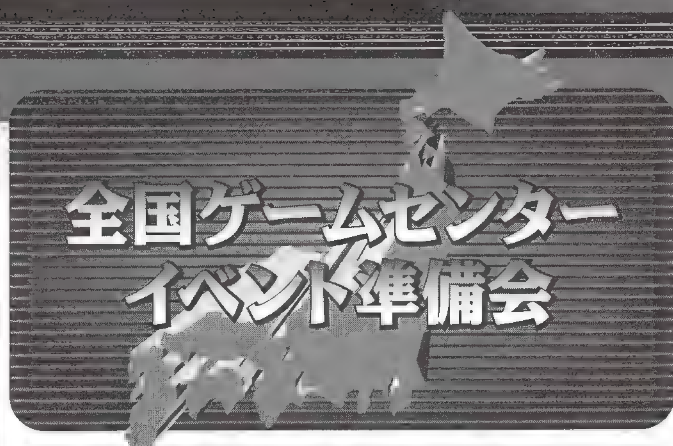
〔第4回VFRビートライブCUP・ポイントランキング戦〕

●関東エリア開幕戦 VF4 水戸之陣 ～世紀を越えて～
【開催日時】9月24日（祝）　午前11時30分
【開催地】　アイアイ駅南店　茨城県水戸市桜川1-4-10
【アクセス】JR常磐線・水戸駅南口⇒徒歩１分
【イベント内容】第1部　VFRポイントランキング戦3on3
第2部　個人戦または100人組み手を予定
【問い合わせ先】アイアイ駅南店　TEL⇒029-221-1001

●中部エリア開幕戦 AGスクエア ポイントランキング
【開催日時】9月9日（日）　午後1時30分
【開催地】　AGスクエア栄店　愛知県名古屋市中区錦3-17-14
【アクセス】地下鉄東山線および名城線・栄駅1番出口すぐ
【イベント内容】VFRポイントランキング戦3on3
【問い合わせ先】AGスクエア栄店　TEL⇒052-961-7599

●関西エリア開幕戦 裏野ギャルパニーズCUP
【開催日時】9月23日（日）　午後1時00分
【開催地】　天王寺PASSCA　大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51
【アクセス】JR環状線および地下鉄御堂筋線・天王寺駅⇒徒歩3分
【イベント内容】VFRポイントランキング戦3on3
【問い合わせ先】天王寺PASSCA　TEL⇒06-6627-6768

【VFR公式ホームページ】
アドレス⇒http://www.beat-tribe.com/vfr/



全国ゲームセンターイベント準備会

飛び道具禁止!?　GCNハードコアCUP 『機動戦士ガンダム』格闘戦技会開催！

現在、全国70店舗でガンダム1on1大会を開催中のGCNハードコアCUP。しかも、『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX』発売と同時に2on2による全国大会を開催することが決定している。しかし、現在開催中の1on1大会参加者から、"DXまで待てない！""MSの性能差で負けた！""白兵戦の基本は格闘だ！"という声が多く挙がっているという……。GCNでは、そんな声に応えるべく、急遽新しい大会を開催することを決定、その名も、「機動戦士ガンダム格闘戦技会」だ。

GCN加盟店のゲームセンターB1（千葉県柏市）では、すでに人気イベントとなっているこの大会。基本ルールはいたって簡単、飛び道具禁止！　以上である。マイナーMS大活躍で、通常の大会より熱い接近戦が展開されているそうだ。今後、全国ゲームセンターで予選を開始し、決勝は12月を予定しているぞ。

また、GCNでは予選参加店も募集しているぞ。予選店舗は次号掲載予定！　要チェックだ！

〔GCNハードコアCUP・機動戦士ガンダム 格闘戦技会〕

【開催時期】　予選随時開催（次号告知予定）/決勝大会12月
【大会ルール】
●対戦形式は1on1。
●飛び道具の使用は一切禁止。
●ステージは「サイド7」固定。
●連邦orジオンは、クジで決定。
●グフの「ロッド」は使用可。
●ドムの「拡散ビーム」は使用不可。
●ハンマーガンダムの「サーベル」、ゲルググの「ナギナタ回転連続」は使用禁止。
★ガンタンクには搭乗できません。
★「ゾック最強」のため残念ながら封印。

〔予選店募集に関する申し込み〕
主催：GCN（ゲームセンターネットワーク）
【問い合わせ先】　E-Mail⇒　gcn@jcom.home.ne.jp
FAX⇒　0471-44-5597
【担当】　GCN代表　大山 球一
●上記いずれかの連絡方法で、店舗名・住所・電話番号をお送りください。

『鉄拳4』開発者トークショー開催！ 9/15は京都へ行け！

『鉄拳4』の生の声を聞きに行こう！　9月15日に「ナムコワンダータワー京都」で、鉄拳4・開発者によるトークショーが開催されるぞ。しかも、鉄拳3世界大会チャンピオン・鉄拳TT関西地区チャンピオンの判藤氏も参加しての座談会形式だ。鉄拳4の様々な魅力を体験できるこのイベント、遠征してでも行く価値あり!!

〔鉄拳4・トークショー〕

【開催日】9月15日（土）　時間未定
【予定内容】
・開発者による本作品の説明（クエスチョンタイムもあり）
・元チャンピオンによるデモプレイ
・プレミアグッズ争奪ジャンケン大会などのイベント
・写真撮影会
※開催内容は変更する場合があります

【問い合わせ先】
ナムコワンダータワー京都店
京都市中京区河原町通り四条上る下大阪町354　TEL⇒ 075-254-0765

9/8,29 18:00 VF4大会
9/15 18:00 鉄拳4大会
※いずれの大会も参加費無料。

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 06-6994-7476
9/2 17:00 ガンダム大会 ◆二人一組のトーナメント戦。
9/9 17:00 鉄拳4大会
9/16 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会
8/26 17:00 VF4大会
※いずれも参加費用無料。最終締切は当日16時まで。参加者募集中。

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F 06-6357-6677
9/1,16 16:30 第1&2回CAPCOM VS. SNK2大会
9/2,23 16:30 VF4大会
9/8 16:30 鉄拳4大会
9/9 16:30 第1回ギターフリークス6th大会
9/15,30 16:30 第6&7回ガンダム大会 ◆二人一組のトーナメント戦。
9/22 16:30 第2回KOF2000大会
9/24 16:30 第1回ストⅢ3rd大会
9/29 16:30 第3回GGX大会
※いずれの大会も参加費無料。受付は当日10時～16時。

★ゲームセンターマリオ
大阪市住吉区長居2-12-2 06-6607-1322 http://member.nifty.ne.jp/ippatu/
9/2 18:00 CAPCOM VS. SNK2 マリオランキングトーナメント
◆当日受付。予選リーグ&決勝トーナメント制。

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上る大文字町302 303 075-251-2520
9/9 15:00 第11回ZERO3ランキングバトル
◆全国大会優勝チームがa-choから！ 全国レベルを体感！

★ワンダータワー京都
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354 075-254-0765
9/15 ------- 鉄拳4スペシャルイベント 開発者トークショー
◆開発秘話、3&TTチャンピオン判藤氏によるデモプレイなど。
毎月曜 20:30 ガンダム1時間戦争 2on2 フリープレイバトル大会
◆1時間12名で何度でも乱入可能な勝ち抜き戦。

●ガンダム1時間戦争 2on2 フリープレイバトル大会
毎金曜20時半、土曜は14時と20時半、日曜は14時と19時半から開催。1回戦ごとに総入れ替え。練習にはもってこいです。

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F 078-393-0388
9/8 ------- ぷよぷよ通公認大会
9/22 ------- CAPCOM VS. SNK2大会※
9/29 ------- 鉄拳4大会※
※いずれかVF4大会に変更の可能性有り。

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 0852-27-6428
9/8 18:30 第14回GGX大会 ◆3本先取トーナメント
9/15 19:00 第1回CAPCOM VS. SNK2大会
9/23 12:00 オラタン5.4大会 ◆3本先取リーグ戦
※鉄拳4に関してもイベント実施予定です。

広島県

★ハイテクセガパドック（駅セガ広島）
広島市南区松原町5-15 082-262-3335 http://www67.tcup.com/6716/jskybr.html
9/3～9------- 店長勝率アップ企画 VF4 対ヒト敬老ウィーク 好評ランキングバトルも毎週土日、さらに祝日振替休日に開催中！
◆敬老ウィークは今月の目玉です。内容は9/3に店内で発表。

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 0829-34-3311 http://www.koue.co.jp/v1/
9/2 14:00 CAPCOM VS. SNK2 Tournament Battle in SpaceV1
9/9 14:00 ガンダム Tournament Battle in SpaceV1
9/16 14:00 鉄拳4 Tournament Battle in SpaceV1
9/23 14:00 VF4 Tournament Battle in SpaceV1
◆参加費無料。当日13時半まで受付。詳細は店頭orHPにて。

★スペースV1可部店
広島市安佐北区可部南3-1-5 082-814-6116
9/8 18:00 CAPCOM VS.SNK2 Tournament Battle in SpaceV1
9/22 18:00 ガンダム Tournament Battle in SpaceV1
9/28 18:00 鉄拳4 Tournament Battle in SpaceV1
◆いずれも参加費無料。当日17時半まで受付。詳細は店頭で。

福岡県

★高宮ラッキーゲームセンター
福岡市南区高宮1-6-10 092-524-6557
9/15 15:00 スパⅡX残暑バトル◆3人一組の団体戦&シングルトーナメント

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 095-848-2223
9/2 16:00 ガンダムランバト大会 ◆ランバト最終回！ 打倒ミナケン！
9/16 19:00 鉄拳4大会 ◆今回で4回目。今後ランバトも開催予定。
9/23 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ◆強者同士のぶつかりあい！

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 096-362-2711
9/1 20:00 GGX RATIO BATTLE-01
◆プレイヤーRATIO制にて対戦。過去の戦歴を参照し、当日発表します。新規参加はRATIO=1とします。
9/7 20:00 鉄拳4 BATTLE-02 トーナメントバトルVol.2
◆2本先取予選リーグ・3本先取決勝トーナメント戦。
9/8 20:00 CAPCOM VS. SNK2 ROUND-01
◆予選リーグ・決勝トーナメント戦。キャラ・グループ変更不可。試合ごとにRATIO配分等は可。
9/15 19:00 スパⅡX第6回対戦会
◆個人戦3on3同時開催。予選リーグ&決勝トーナメント。
9/22 20:00 鉄拳4 BATTLE-03 3on3 TEAM BATTLE Vol.1
◆3人一組による勝ち抜き戦。予選リーグ&決勝トーナメント。

今月の強者たち……

■麻生アミュージアム（北海道）
◇ギターフリークス5thMIX大会 7/1
優勝：KGB
2位 銀之助 3位 クマ
◇DDR5th大会 7/7
優勝：デビル
2位 ！ 3位 MTR
◇ポップン6 バトルモード大会 6/10
優勝：佐藤（優）
2位 山田 3位 掛川（ひ）
◇ポップン6 マニアック大会 6/10
優勝：藤森
2位 上西 3位 BIT
◇KOF2000大会 6/16
優勝：技マシン1号
2位 技マシン9号 3位 かすみLOVE
◇DDR5thMIX大会 6/17
優勝：古池
2位 岩井 3位 デビル
◇カプコンイベント 6/23
・ジャスティス学園
優勝：技マシン06号
2位 よっしー 3位 佐藤
・CAPCOM VS. SNK
優勝：佐藤
2位 河原 3位 加藤
・ストⅢ3rd
優勝：佐藤
2位 K.N 3位 技マシン06号
◇GGX大会
優勝：かすみLOVE
2位 裏ボウシ 3位 げっか～

■札幌アミュージアム（北海道）
◇バーチャロン大会 7/14
優勝：アルミン（テムジン）
2位 チョムチョム 3位 ポチョムキン
◇VF3tb大会 7/20
優勝：85（ジャッキー、アキラ、カゲ）
2位 KRT 3位 郷久朝彦
◇ストⅢ3rd大会 7/21
優勝：冷え冷え麦茶（ユリアン）
2位 しゃちょ 3位 刺身定食
◇鉄拳TT大会 7/28
優勝：キル（ジン、ブライアン）
2位 カディオ 3位 サトウ、BBC
◇CAPCOM VS. SNK2大会 8/4
優勝：OTT（バルログ）
2位 ナマハゲ 3位 グロウ
◇鉄拳4大会 8/4
優勝：デスコン王子（一八）
2位 A一号 3位 アル中ボール
◇ガンダムチーム大会 8/5
優勝：チーム大砲
2位 アークティックアタック 3位 石川梨華
◇バーチャロン大会 8/11
優勝：OGI（フェイイェン）
2位 ロケグリ 3位 茶絵酢Z
◇鉄拳4大会 8/11
優勝：リチャード（マードック）
2位 さめじま 3位 デスコン王子、ふとみ
◇ガンダム真・シングル戦
優勝：グロウ
2位 トミヲ本物 3位 アオいイナヅマ

■伊勢崎ナムコランド（群馬）
◇鉄拳4 伊勢崎ナムコランド第1回大会
優勝：出光裏（ポール）
2位 仙人 ※3位決定戦は未実施

■大宮ビッグアップル（埼玉）
◇第1回ガンダム大会 7/22
優勝：チームクロス（シャアゲルググ、シャアズゴック）
2位 いつものトコロ 3位 主砲と主催

■八千代プレイランドカーニバル（千葉）
◇GGX大会
優勝：R（カイ）
2位 大歩危電脳 3位 樹万里

■池袋プレイランドラスベガス（東京）
◇ラスベガス杯ストZERO3大会
優勝：ばす（豪鬼）
2位 version 3位 キヨマツ

■プラネットギオ とかげ（東京）
◇第8回GGX大会
優勝：肉Q（ザトー）
2位 仮面天使 3位 店員 綾沼
◇第9回ソウルキャリバー大会
優勝：店員 ORI（ソフィーティア、ミツルギ、ヨシミツ）
2位 EIN 3位 八丁堀
◇第1回ガンダムEXレビュー大会
優勝：AYU（ギャン）
2位 緑茶 3位 EIN
◇第2回闘姫伝承世界大会
優勝：EIN（ハイウェースター）
2位 抹茶 3位 緑茶

■立川オスローゲーム第2店（東京）
◇第6回ガンダム大会
優勝：二日目&三日目
◇第7回ガンダム大会
優勝：とあるアッガイ使い&黒ハート
◇第8回ガンダム大会
優勝：ザコい彗星&ドン・パッチ

■ゲームスポット21（東京）
◇第3回ガンダム2on2トーナメント 7/28
優勝：FFXクリアしちゃったYOチーム（ナミ兵・カツオ）
2位 西スポ常連 3位 テキーラ

■ゲームプラザGAO新小岩店（東京）
◇第5回ビーマニⅡDX大会
優勝：INU2
2位 H.M 3位 N

■荻窪GAME-EXC（東京）
◇GGX6~7月 レディース総合ランキング
優勝：紫苑（カイ）
2位 LUV 3位 アポリー

■トライアミューズメントタワー（東京）
◇ガンダムTAG BATTLE 7/8
優勝：ライト・ゲストペア（ライト/シャアゲルググ&ガンダム、ゲスト/シャアズゴック&ガンダム）
2位 CDZ・DDT 3位 マコト中尉・兵

■大久保アルファステーション（東京）
◇第5回KOF2000トーナメント大会
優勝：パラトロ霸獣
2位 地獄から来たあんどう 3位 木村
◇第5回GGXトーナメント大会
優勝：猫耳萌え（ポチョムキン）
2位 陣内モリコ 3位 ヤマト
◇KOF'98全国大会予選
優勝：十条パイプ
2位 テキトー 3位 だいご

■ゲームセンターGLAD（新潟）
◇第1回ZERO3番night大会 7/20
優勝：443（V豪鬼）
2位 ラーメン屋 3位 ディビット
◇GGXレディース大会 8/4
優勝：葵 泰摩（カイ）
2位 藤井 咲 3位 イサワ

■芸夢's ZONE（新潟）
◇第29回GGXトーナメント大会 7/15
優勝：わかめ（ミリア）
2位 Xi 3位 チップモニ
◇祝第30回GGX3on3大会 8/5
優勝：山川えりかチーム（AKR/ディズィー、万寿男/ファウスト、車道/紗夢）
2位 タモリ倶楽部チーム 3位 スライムチーム

■OK CORRAL（新潟）
◇オラタン5.66 3rd BATTLE 7/13
優勝：ぼかーん（スペシネフ）
2位 あるふぁ 3位 よわよわ番長
◇Mr.ドリラーフリープレイイベント
優勝（一番掘った人）：ざべ（ホリンガーZ、3887m）
◇真サムスピトーナメント大会 7/21
優勝：わ（千両狂死朗）
2位 ねこやま 3位 FEO

■ゲームメイト（新潟）
◇第11回KOF2000大会
優勝：サルトビマスター
2位 雅

■プレイシティキャロット松本店（長野）
◇GGX3on3予選 6/16
優勝：νテスタメント（アーバンジプシー、TKM、DJD）
2位 矢崎拳闘会
◇ストⅢ3rd第20回大会 6/30
優勝：TKM（アレックス）
2位 非公式サイト復活希望

■アミューズメントパークNASA（長野）
◇第4回ZERO3↑大会 7/15
優勝：GFN長野の会長BAV（Zザンギエフ）
2位 GPM 3位 モクモク
◇ガンダム大会 7/22
優勝：アズサ（ガンダム）
2位 サクラ 3位 ハトリ

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）
◇第4回ガンダム大会
優勝：チマツリ兄弟（フィゼル/ガンダム&ドム、イユ・ロイヒ/ジム&ゲルググ）
2位 サイドイレブン 3位 ソーメン屋
◇第1回マヴカプ2大会
優勝：タツサト
2位 ワッタン 3位 ぺぺ
◇第14回ソウルキャリバー大会
・個人戦
優勝：APP（アイヴィー）
2位 KYO
・チーム戦（タッグ）
優勝：LAN（APP/アイヴィー、KYO/御剣）
2位 武力次回作きぼーん
◇第2回ビーマニⅡDX5th大会
優勝：WX
2位 FISH

■アババ天神橋店（大阪）
◇第3回ガンダム大会
優勝：アキと愉快なナマモノ
◇第4回ガンダム大会
優勝：チーム・キャノン
2位 レオ・ミート
◇第1回KOF2000大会
優勝：藤本直樹
2位 和田忠之 3位 小森大輔
◇第1回GGX大会
優勝：谷川幸司
2位 湯圭輔 3位 和田良介

■コスミックプラザABC（大阪）
◇ストⅢ3rd関西ランバト 7/1
優勝：高田（まこと）
2位 でく 3位 えりほ
◇月華の剣士2 大阪ランバト 7/7
優勝：伊藤佳（守夫）
2位 いもっち 3位 出張中？
◇ストⅢ3rd関西ランバト 7/15
優勝：でく（ユン）
2位 FAQ 3位 う。
◇侍魂Wトーナメント 7/21
優勝：Super highway（右京）
2位 たかし 3位 村正
◇ストⅢ3rd関西ランバト 7/29
優勝：くにひろ（ユリアン）
2位 う。 3位 でく
◇鉄拳TT大会 7/8
優勝：マツモト（デビル、Tオーガ）
2位 イカ夫 3位 ミヨシ

■ワンダータワー京都（京都）
◇第1回ガンダム勝ち抜き戦 8/6
優勝 テイ&ハンマー（ゲルググ、ギャン）

■プレイシティキャロット島大前店（島根）
◇オラタン大会 7/29
優勝：ふぁいでし
◇第13回GGX大会
優勝：ヒサギ（闇慈）

■スペースV1 廿日市店（広島）
◇ストリートファイターⅢ3rd大会
優勝：Ken：オロ
2位 ゴンスゴ・まこと 3位 J.M・春麗

■ゲームプラザ白山（熊本）
◇ストⅢ3rd EXTEND BATTLE
優勝：ティキン（白スカンク&チキ）
◇鉄拳TT 第4回3on3 TEAM BATTLE
優勝：じゅうかん（ちゅちのこ、のぼりリュウ、黄金）
◇GGXトーナメントバトル Vol.2
優勝：AKD（ザトー）
◇GGXENDLESS FIGHT MAXIMUM
優勝：AKD（カイ、アクセル、ザトー）
◇ストⅢ3rd 第2回サバイバルバトル
優勝：ASS 相談役（リュウ）

■スパⅡX最強決定戦 X-MANIA2001予選
○TILT川崎予選 7/15
優勝：ストⅡ老人会（に～あ～__7/E・本田X、なっしゅ-MEN/リュウX、つのっぴ/ガイルX）
2位 白虎隊
○プレイハードファイブオー春日井店
優勝：シルベ☆（ロッキー/バイソンX、ランボー/ダルシムX、ジャッジドレッド/春麗X）
2位 チームARG
○ニューマンモス 7/20
優勝：チームマンモス（ばたやん/ガイルX、ハメケン/リュウX、黒豹/バルログX）
2位 眼鏡友の会
○トライAMタワー 7/22
優勝：マブで茶リュー太いんだよ。（2回転/バイソンX、ちむちむ/春麗X、ハイジン君/リュウX）
2位 茶漬道
○高宮ラッキーゲームセンター 7/22
優勝：ラーメン（TIO/ダルシムX、下水道ナルシマ/E・本田S、リョウ/ザンギエフX）
2位 バイソナーズ2001（仮）
○ゲームセンターB1 7/29
優勝：茶リュー軍団かませ犬（Yoshimi/リュウX、秋縞 絢/春麗X、あけおめ/サガットX）
2位 茶強付会
○プレイスポットUFOパート2 7/29
優勝：シャドルー 長瀬支部（ユウベガ/ベガX、いんろー/春麗S、つーじー/バイソンX）
2位 3連反対トリオ

ゲームセンターイベントリスト

北海道

★麻生アミューズメント
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1階　011-736-6166
9/1　15:00　ギター5thMIX大会　◆まだまだ盛り上げます。
9/2　16:00　ガンダム大会　◆毎週日曜（9、16、23、30日）開催決定！
9/8　-------　無料イベント　◆いろんなゲームを試してみよう。
9/15　16:00　CAPCOM VS.SNK2大会　◆制するのは誰!?
9/22　16:00　KOF2000大会　◆名物大会その1。まだまだ熱い！
9/24　15:00　ポップン6大会　◆初心者から強者まで一緒に楽しもう！
9/29　16:00　GGX大会　◆名物大会その２。みどころ満載。。
9/30　16:00　鉄拳4大会　◆装いも新たに生まれ変わります。

★札幌アミューズメント
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下　011-281-3606
9/8　-------　CAPCOM VS.SNK2大会
9/15　-------　オラタンVer.5.66大会
9/22　-------　ストⅢ3rd大会
9/24　-------　GGX大会
9/29　-------　VF4大会
毎日曜　-------　ガンダム大会　◆毎回色々な企画で大会します。
毎土曜　-------　鉄拳ランキングバトル　◆3本先取。ランキング集計開始。
※すべて参加費100円。大会後参加者を対象としたフリープレイ有り。
9下旬　-------　アミュージアムのおたのしみ大抽選会
◆プライズゲーム機で景品GETされたお客様に抽選券を配布！

宮城県

★PLID'Sスクラム店
仙台市泉区松森字後田45-1　022-772-4066
9/1　-------　第3回メンバーズカード会員募集開始！
◆毎日1ゲーム無料になるプレミアカード会員募集開始。
9/15　-------　恒例！　2ヵ月に1度の大抽選会！
◆会員に豪華記念品が当たるイベント。抽選結果は店頭に表示されています。引き換えは9月30日まで。

群馬県

★伊勢崎ナムコランド
伊勢崎市宮子町122-2
9/2,16 18:00　イセナム鉄拳4大会　◆3本先取。キャラ固定。受付17時半～。

★プラボ前橋店
前橋市天川大島町3-3-6
9/2　17:00　VF4大会1st　◆2本先取。使用キャラは受付時に固定。
9/9　17:00　前橋鉄拳4王決定戦2nd　◆2本先取。キャラは受付時に固定。
9/16　17:00　バカバカパッションSP　2on2大会　◆1人でも受付可能。
9/23　17:00　前橋鉄拳4王決定戦3rd　◆2本先取。キャラは受付時に固定。
9/30　17:00　前橋スパⅡXマスター決定戦3rd
◆2本先取＝1セットの2セット先取制。キャラは受付時に固定。
※受付時間は、すべての大会共通で16:00～です。

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10　029-221-1001
9/9　14:00　第2回CAPCOM VS. SNK2大会 3on3
9/16　15:00　オラタンVer5.66 ランキングバトル
9/30　14:00　第3回CAPCOM VS. SNK2大会 3on3

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1　0492-84-1234
9/9　-------　格闘フリープレイ　◆鉄拳4・CAPCOM VS.SNK2・GGX等
9/30　-------　音ゲーフリープレイ&DDRスコア大会　◆ポップン6ほか。

★大宮ビッグアップル
さいたま市宮町1-9 湯沢ビル　048-642-3053
9/23　14:00　第3回ガンダム大会　◆パートナー交代、強豪常連が見もの！
9月中　14:00　第1回VF4大会　◆実力者の集合が期待できます。
9月中　14:00　第1回鉄拳4大会　◆無敗の男が当店より出撃予定。
●常時開催「メダルを当てろ！」
リンゴの入れ物にあるメダルの枚数を当てて、中身を全部ゲットしよう。

★HAP'1（ホップワン）ゲームチッタ
さいたま市辻8-24-10　048-837-8021
9/15　17:00　第1回VF-GP　◆VF4トーナメント。16時まで受付。64人まで。
9/23　17:00　第8回ガンダム大会　◆2on2トーナメント。16時まで受付。

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16　中崎ビルB1F　0471-44-5597
9/2　13:00　ガンダム全国大会ゴッグシード予選
9/9　13:00　ガンダム全国大会アッガイシード予選
9/11　20:00　STGフリープレイ
8/16　13:00　ガンダム全国大会グフシード予選
15:00　CAPCOM VS.SNK2大会第1回大会
9/25　-------　STGフリープレイ
9/30　15:00　第5回餓狼伝説SP大会
毎土曜　15:30　ガンダムランキングバトル　◆ランバト後、格闘大会あり。

★セガワールド旭
旭市二字野場3150-1　0479-62-7101
毎日曜　-------　メダルガラポン　◆1000円借りると最高500枚当たります。
9/23　13:00　第2回ガチンコSPIKE OUT大会
◆二人一組で一番先に進んだチームの優勝！

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
9/9　16:00　GGX大会
9/22　9:00　ゲームの日　◆1h300円で全台フリープレイ。13時まで。
9/23　16:00　CAPCOM VS. SNK2大会　◆いずれも参加費無料。

東京都

★ゲームスポット21新宿店
新宿西新宿1-15-4　03-3343-0010 http://www.spot21.com
9/15　15:00　第1回VF4トーナメント　◆リーグ戦になる場合あり。
9/30　15:00　第5回ガンダム2on2トーナメント大会
◆DX大会に変更の可能性あり。大会ルール募集中。
※当店では大会を面白く（又はカッコよく）司会してくれる人を募集中です。

★新宿スポーツランド中央口
新宿区新宿3-26-2　03-3352-1637
9/2　13:00　第2回VF4シングル大会　◆12:30受付開始。当日参加のみ。
9月中　-------　GGX大会　◆詳細は未定。後日店頭で発表。

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ 1階　03-5397-9551　http://www.game-exc com
9/24　11:00　CAPCOM VS. SNK2 荻窪EXC9月度決勝大会
◆参加無料。受付10時半まで。女性参加者には交通費支給！

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10　03-5295-2345
毎日　-------　シューティングで1クレジットサービス
◆対象のSTGで1000万点+αまたはカンストを達成すると、お好きなゲームを1クレジットサービス。ハイスコア申請時にお近くのスタッフまでどうぞ(当日のみ有効)。
※対象機種は店内告知ポスターまたはHPにてお知らせ。
※「vsグラディウス(任天堂)」「ヴィマナ(東亜プラン)」あたりがオススメ。この機会に1000万+αに挑戦してみてください!!
●営業時間変更のお知らせ！
夏休み特別企画として営業時間を1時間延長しましたが、大好評につき9月以降も夜11時までの営業となりました。平日も夜11時までですので、思いっきりゲームが楽しめるぞ!!。
●音ゲー大サービス！
2Fの音ゲーが全台100円設定に！　種類も圧倒的にそろってます！

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27立川OECビル2階　042-529-7837
9/1　16:00　VF4フリー対戦会
◆参加費400円で21時まで対戦し放題。人数制限あり。毎週土曜日に開催！
9/1,15 16:00　鉄拳4フリー対戦会　◆参加費300円で21時まで対戦し放題。
9/2　10:00　ビーマニⅡDX サービスデー　◆100円4曲設定！
9/7　17:00　ストⅢ3rd フリー対戦会
◆参加費100円で22時まで対戦し放題。対戦台3台あり。
9/8　16:00　CAPCOM VS. SNK2フリー対戦会
◆参加費300円で21時まで対戦し放題。22、29日も開催。
9/9,22 10:00　ポップンサービスデー　◆ポップン6を100円5曲設定に。
9/30　10:00　第5回DDRガチンコトーナメント
◆参加費200円。Trick限定のトーナメント。フリープレイあり。
●ストⅢ3rd終日50円2クレジット開催中
金・土曜17時以降は50円3クレジットになります！

★立川オスローゲーム第2店
立川市錦町1-4-27 オスロービル2階　042-528-1771
9/1　18:00　スパイクアウトFE1人用タイムアタック大会
9/2　18:00　CAPCOM VS. SNK2大会
9/3　18:00　VF4大会
9/7　18:00　ワールドヒーローズパーフェクト大会
9/8　18:00　ヴァンパイアセイヴァー大会
9/8　18:00　GGX大会
9/9　18:00　第11回ガンダム2on2大会
9/14　18:00　痛快ガンガン行進曲大会
9/15　18:00　スラッシュアウト1人用タイムアタック大会
9/16　18:00　スラッシュアウトFE1人用タイムアタック大会
9/21　18:00　侍魂天草降臨大会
9/22　18:00　カプコン VS. SNK2大会
9/23　18:00　VF4大会
9/29　18:00　GGX大会　◆すべて参加費50円。
●終日1コイン2クレジットサービス
ヴァンパイアセイヴァー·GGX·ストⅢ3rd·スパⅡXが50円で2回遊べます。

★ゲームプラザGAO新小岩店
葛飾区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階　03-3696-5525
9/7～9　残暑がキビシイざんしょ。景品ザクザク持ってけイベント
9/10～16　朝一ワンクレジットサービス
◆10時の開店と同時にスタッフがランダムで選んだゲームに次から次へとクレジットを入れていきます。
9/30　10:00　ゲームやり放題イベント
◆これまたGAO恒例イベント。朝10時～昼12時まで、入場料500円でプライズ機、プリクラ以外やり放題となります。
9/30　13:00　第6回ビートマニアⅡDX大会　◆開始30分前まで受付。
毎木曜　-------　サービスデー　◆木曜はサービスデー。みんなで参加しよう。

★ゲームインみとや三河島店
荒川区西日暮里1-37-17　03-3806 6520http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/
毎土曜　19:00　VF4ランキングバトル　◆3本制。
毎日曜　15:00　CAPCOM VS. SNk2ランバト　◆ノールール。

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F　03-3220-3402
9/2　11:00　CAPCOM VS. SNK2　初代田口店長結婚オメデトウ！大会
9/9　11:00　第9回月例GGX続編出るまで続けたる！大会
◆店員綾沼は、今月も上位に入賞できるのか？
9/9　13:00　GGX　2on2　放課後電磁波倶楽部大会
◆個人参加の方も、クジ引きでチーム編成を行ないます。
9/16　14:00　ソウルキャリバー　おぱいいぱ～い大会
◆店員前原、セブンセンシズに目覚める!?　の巻。
9/23　11:00　秋の鉄拳4フェスティバル「シベ超2」公開スペシャル
◆フリープレイ、ミニ大会ありのお祭り騒ぎだワッショイ!!

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2　03-5330-8595　http://www.alpha-st.co.jp/
9/2　15:00　KOF2000ランキングバトル　◆当日エントリー。
9/9　15:00　第2回ブラッディロア3トーナメント大会
◆エントリーは約2週間前から。
9/16　15:00　KOF2000ランキングバトルファイナル　◆当日エントリー。
9/23　15:00　ストⅢ3rdトーナメント大会　◆エントリーは約2週間前から。
9/30　15:00　アルファ代表全国制覇記念 KOF'98 3on3大会
◆3人一組制。豪華記念品有り。エントリーは約2週間前から。
※全て大会の参加料は無料です。受付は当店3階エントリーコーナーにて。

神奈川県

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7第52東京ビルＢ1Ｆ　0467-43-3034 www.powerstick.net
9/2　14:00　GGXランバト2001～4R～　◆参加費50円。事前エントリー。
9/16　14:00　第5回武闘会～CAPCOM VS. SNK2（シングルマッチ）～
◆トーナメント制。参加100円。店内にある用紙に名前・キャラ・レシオ配分・グルーヴなどを記入、引き換えにエントリーチケットをお渡しします。
9/30　14:00　GGXランキングバトル2001～5R～
◆参加費50円。事前エントリー制。定員32名まで受付中。

新潟県

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54　025-286-4117
9/2　13:00　ガンダム第3話 敵の補給艦を叩け！　◆コスプレ大歓迎！
9/9　13:00　第32回GGXトーナメント　◆コスプレの方は何かもらえる!?
9/16　13:00　第2回鉄拳4トーナメント大会　◆スティーブ最高！
9/23　13:00　第33回GGXトーナメント　◆店長コスプレ写真プレゼント？
9/24　13:00　CAPCOM VS.SNK2トーナメント　◆コスプレ参加歓迎！
※すべて当日受付、参加費100円。

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内　025-248-6088
毎木曜　19:00　CAPCOM VS.SNK2大会　◆月間ポイント制。受付18時半。
9/15　19:00　KOF2000大会　◆トーナメント大会。受付開始18時半～。

★O・K CORRAL
燕市大字佐渡2853　0256-66-3898
9/8　21:00　オラタンVer.5.66 2001 5th BATTLE ◆参加費無料。
9/14　20:00　鉄拳4トーナメント大会　◆参加100円。当日受付あり。
9/29　20:00　VF4トーナメント大会　◆参加100円。当日受付あり。

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6　0258-36-7737　http://www4.kiwi-us.com/~glad/
9/2　14:00　CAPCOM VS.SNK2大会
9/15　14:00　ストⅢ3rdランキングバトルファイナル
9/16　14.00　第2回鉄拳4大会
9/28　21:00　第3回ZERO3番night大会
8/19　14:00　ストⅢ3rdランキングバトル3rd
8/26　14:00　第2回鉄拳4大会
◆いずれも参加費無料です。 詳細は当店HPまで。

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14　和合ビル1F
9/8　21:00　鉄拳4 第2回PLABO杯
◆2本先取制トーナメント（決勝のみ5本戦）。使用キャラは申し込み時に固定。戦法はなんでもありあり。20時から受付。

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720　026-228-7434
9/16　13:00　CAPCOM VS. SNK2大会　◆参加無料。
8/23　13:00　VF4大会　◆参加無料。

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　0263-35-6744
8/11　18:00　第11回GGX大会
8/18　18:00　第22回ストⅢ3rd大会　◆予選リーグ・決勝トーナメント
8下旬　-------　鉄拳4大会　◆いずれの大会も参加費無料。

滋賀県

★アミューズメントパークNASA
八日市東本町6-55 ジャンティ21 B1F　0748-23-8717　http://www fuuki com4
9/1　18:00　モンスターバトル第1回CAPCOM VS. SNK2大会
9/7　18:00　モンスターバトル第2回鉄拳4大会
9/21　18:00　モンスターバトル第3回VF4大会

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433　http://www.challenger-am.com
9/2　17:00　第1回CAPCOM VS. SNK2かなピョンピョン大会
◆トーナメント戦。参加無料。当日16時まで受付。
9/8,22　-------　ソウルキャリバーフリーイベントinガムガム
◆参加費300円で閉店まで対戦2台フリープレイ。
9/16　17:00　第1回スパイカーズバトル鴻口可南大会
◆参加無料。トーナメント戦。当日16時まで受付。
9/9,23 17:00　第7&8回ガンダム・ワーターメロン大会
◆二人1組トーナメント戦。当日16時まで受付。参加費無料。
9/30　15:00　第16回ソウルキャリバー・ヤドカリ大会
◆個人戦終了後チーム戦（DC使用）。参加費無料。遠征求む!
毎土曜　18:00　VF4 よろしこ！　おまかそ！　大会
◆参加無料。トーナメント戦。定員32名。要VF.NETカード。
●夏限定VF4・鉄拳4フリーイベント
毎週金曜は、10時～18時まで対戦台がフリープレイ。1タイトル500円、2タイトル800円。定員30名。
●ビーマニⅡDX&ポップン6フリーイベントinガムガム
毎日曜は閉店までフリープレイ　参加費1台600円、2台1000円。定員20名

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14　072-823-1160　http://www.challenger-am.com
9/2,16 14:00　ストⅢ3rd関西ランバト　◆関西有名プレイヤー達が出場！
9/15　20:00　侍魂Wトーナメント ◆ネンキが入ってます！

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　06-6389-8072
9/1,22 18:00　CAPCOM VS. SNK2大会

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？ 以下の項目を記入の上、編集部までご連絡ください！

●大会名　●主催者　●募集人員　●参加資格
●大会規模（全国的、チェーン店、単独店レベルなど）
●開催場所（住所、連絡先、アクセス方法など）
●日程（開催日時、参加者受付時間など）
●ルール（設定やローカルルールなど）
●連絡先（参加希望者の問い合わせ先、FAX番号）
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得たうえで連絡をお願いいたします。

【情報送付先・問い合わせ先】
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
全国ゲームセンターイベント準備会　係
E-Mail　location@arcadiamagazine.com

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

20

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G．ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トルーパーズ

■プロフィール■
あの時は狂った毎日で異様にテンション高かったことを思い出しました。

僕の心が死んだって、世界もビデオゲームも終わらない。

ヤバい、ヤバいのだ。単刀直入に言うと、ビデオゲームに対して興味が薄れてきてしまったのだ。

ゲームのほかには、これといって無趣味なボクですが、最近のよかった探しをすれば、サックスを含めた4人編成で登場し「それじゃあ大ヒットナンバーをお送りするぜ。誰も知らなかった曲だけど、俺が有名にしたんだ」と「君が代」をガナる清志郎の男っぷりにシビれました。一戦ごとに逆転劇を演じ、場も性別をも超えて激情を生み出すプロレスラー美濃輪には勃起しました。テレビやCDではアイドルポップスなのにライブでは一転してOiパンクと化すパフォーマンス以外に、天口の爆笑MCの後ろで無表情なまま立ってる後藤を見て娘さん内のシュートな人間関係を堪能しました。とまあフジロック3連戦、パンクラス美濃輪、娘。さん大阪城DVDといったあまり季節に関係ないコンテンツで盛り上がっています。

せっかく買った「FFX」も、CAVEが制作した「ヤンヤ カバジスタ」もなぜか封が切れません（娘ちゃんゴメン）。

こんな気分で二十代最後の夏を迎えるとはなあ（涙）。これだけ長くビデオゲームに接していれば一度はかかるハシカみたいなもんさ、と自分を必死で慰める。そんな自分がまた、たまらなくイヤなのだ。

前号のアルカディア表紙に打たれたキャッチコピー「3大格闘ゲーム、最新コマンド掲載！」にも大した感情の変化はありませんでした。「結局、神田時代に逆戻りなのかよォー！」とか吐きつつ一本ネタにしたんでしょうけど、まあ読者ちゃんが知りたがっている情報を優先的に発表するのがゲーム雑誌であるわけだし……とすっかり後ろ向きです。ああ、本当にヤベえぞ俺。

そりゃ何となくは遊んでますよ。「鉄拳4」とか。なんだか「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」が1から2になる過程で失われたモノが、まんま鉄拳にも当てはまるような気がします。なんか進化はしてるんだけど、そのスゴさにあまり心を動かされないんだよね。先行者である「バーチャファイター」が2から3へ進化した時と同じように。

個人的な意見として鉄拳シリーズは、現場上がりの人間が制作に関わっているという時点で100%、肯定してしまうのだ。バーチャ最盛期に同じ格ゲーで場所も同じ新宿、面白さも同等以上なのにどうして「鉄拳」は盛り上がらない？ とイベントを始めた当時のプレイマックス店長にして情念の人、新宿ハ氏。ゲーセンの店員からゲームクリエイターへ。当時「鉄拳2」の凄腕プレイヤーも数名が早々と「鉄拳3」のスタッフロールに名を連ねている。

ああ、それなのに。

そんな奴らが作るゲームにすら、心が動かされないのだ。

蒸し暑い休日、アパートでウダウダしていたら、渋谷洋一氏の名著「バーチャファイターマニアックス」を見つけた。氏の前書きを今読んで、正直泣いてしまった。ちょっと長くが引用させて頂く。

「（中略）おれは飽きたくなかった。いつの日か、ゲームとおさらばする日があったとしても、あしたのジョーみたいに燃え尽きて、おさらばしたいと思っていた。

別にゲームがつまんないんじゃない。ゲームは相変わらずおもしろかった。新しく出たゲームは前のゲームよりもちびっとはおもしろくて、やればやったで楽しかった。

しかし、生まれてはじめてゲームをやる奴が、ゲームなら何でもいい奴ならまだしも、ゲームが生まれた頃からやり狂って、ゲームに対してこだわりがたっぷりあるこのゲームバカ一代のこのおれが、そんな現状に甘んじるはずがない。定期預金の利子みたいにちょびっとずつ面白くなっていくゲームが、たまらなくもどかしかった。」

渋谷氏の名を、近頃はとんとメディアでお目にかからない。彼はもう「バーチャファイター4」を遊んだのだろうか？ まだ未見の僕が言うのもナニだが、個人的な起爆剤になってくれれば、と思う。

二十代最後の夏なのに（涙）、こんな気分じゃ終われねえよ。でも「彩京刑事」も終わっちゃったしなあ。今後のジョイトルの運命は？ 来月号はどうなっていることやら……と尻切れトンボのまま終わります。

そんな奴らが作るゲームにすら、心が動かされないのだ。



絵師座談会

後編

カプコン=合目的型　SNK=設定重視型

カプコン・SNK関係イラストレーターによる豪華対談の後編だ。今回は、SNK・カプコンそれぞれのキャラクターの本質に迫る!!





SHOEI
CAPCOM
今回のオフサーハー　カプコンデザイン室の一番偉い人。



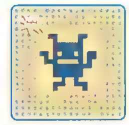
森気楼
CAPCOM
SNKからカプコンに移ったイラストレーター。歴代のSNK格闘ゲーム、及び「カプコンVSエス・エヌ・ケイ」シリーズ他を担当



西村キヌ
CAPCOM
近作では「カプコンVSエス・エヌ・ケイ2」のイラストを担当。カプコン歴代の格闘ゲームを初め、カプコンイラストレーターを代表する存在



白井影二
FREE
モンゴルで馬賊になることを目指すフリーイラストレーター。以前SNKに在籍し、「サムライスピリッツ」シリーズのイラスト等を担当。



44
INTER LET'S
有限会社インターレッツ所属。呼び方は「よんしゅうよん」。「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」のゲーム画面イラストを担当。過去SNKの開発に在籍。



セイウチ
INTER LET'S
有限会社インターレッツ所属「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」のゲームデザイナー。過去、SNKで「サムライスピリッツ」「真サムライスピリッツ」の製作に参加。

カプコンとSNKの差は？

―カプコンキャラとSNKキャラの違いですが、描き手として、どういう部分に違いを感じますか？

森気楼　SNKのキャラは……「濃い」ですね(笑)。企画から上がってくるデザインが濃いので、私のところで一生懸命薄めようとしていたんですが。

白井影二　本当ですか？　とてもそうは思えないんですが(笑)。

森気楼　後、カプコンのキャラクターは、完成度が高いですね。何のゲームにでも使えてしまいそうです。細かいところは、自由に描けますし。

西村キヌ　って言うか、細部の設定とかはいつも適当なんですよ。

森気楼　SNKの場合は、クツならナイキの何番、という指定までがキャラクター設定に入っているんですが、その辺がカプコンの場合無いんです。

―キヌさんは、どう感じますか？

西村キヌ　カプコンのキャラは、『ストリートファイターII』(以下ストII)などがまさにそうなんですが、「合目的性」が最大のポイントです。何が目的かというと、ゲームのため。そのデザインがあることによって、ゲームの面白さがより伝わりやすくなる、「ゲームのために最大に効果のある」デザインということです。

SHOEI　カプコンの場合、見た目の個性を尊重している部分もありますね。日常の行動や趣味等の設定よりも、ゲームとしての「記号」の部分を重要視するところがあります。「ゲームキャラ」として、ゲームの中で整合性があればいい、という感じでしょうか。絵的にはアニメ映画版「ストII」のとき、整理してキャライメージを固めました。それが、その後の『ストII』キャラの基本になってますね。

西村キヌ　ホントに「一応の基本」ですけどね(笑)。カプコンのキャラクターは、ゲームとしての機能性が最優先です。だからゲームに関係ない事柄、たとえばそのキャラの趣味とか服の細部がどうなっているかなどの設定などは、そんなに優先度が高くない、というか、かなり何でもいい、という面があります。逆に、SNKのキャラクターは、キャラクター単体として見たとき、タレントやアニメキャラに近い格好良さを追求している感じを受けますね。ウチとは違ったアプローチをしているのを感じます。

―SNKキャラを描く上で、苦労した部分などはありますか？

西村キヌ　そうですね……カプコンのキャラはおおむね半裸かそれ

人生を狂わせるようなイラストが描ければ

に近い格好なので、筋肉さえ描いていれば何とか形になったのですが、SNKさんのキャラは長袖長ズボンの方が多くて、慣れない服のシワを超いっしょうけんめい描いた覚えがあります。後、カッコイイ人をそんなにたくさん描いたのも初めてだったので、新鮮で楽しかったですね（笑）。うまく描けたかどうかはともかく……。

――いや、良いと思います。では、白井さんはいかがですか？

白井影二　しばらくゲーム業界から離れてしまってるので、離れてしまうと同じに見えてしまいますね（笑）。やはり、カプコン、SNKはお互いに無いものを、それぞれ補うように持っていると思います。さっき西村さんがおっしゃっていたように、カプコンはゲームに対してのキャラクターを位置づけるのに対して、SNKは、ユーザー一人一人に対してのスタンスを持ってキャラクターデザインをしているように感じますね。プレイヤーに対面で話しているような感じというか。カプコンのキャラはパワーキャラが好きだからパワーキャラ、スピードキャラが好きだからスピードキャラという「性能重視」で使う感じがします。

44　カプコンさんのキャラは、第一印象から「こういう技を出すキャラ」という記号化された印象があり、SNKさんは「設定がある上でのキャラクター」という印象から、タレント的なものを感じますね。それぞれのメーカーさんが獲得しているファン層からも、そう感じます。

――セイウチさんはいかがですか？

セイウチ　『ストII』あたりからが顕著ですが、本田君やブランカ君のように非人間的な骨格・筋肉形成されたキャラクターを、さもあるように動かすことに、カプコンさんは長けておられました。ダルシム君の普通延びるはずのない腕を、違和感なく伸びたように描くことで、説得力のある動き・物理感を持たせていたことには感心というか……悔しかったです。

――セイウチさんが『サムライスピリッツ』に参加されていた時は、参考にされましたか？

セイウチ　企画者としては大き～く影響を受けています。プレイ感としては『ストII』、ダイナミズムとしては『龍虎の拳』、キャラメイクは自己流、メインストリームからのズレ方としては『モータルコンバット』あたりを横目で見ていた記憶があります。

SHOEI　私たちが『ストII』を作っているときは、『ストリートファイター（以下ストI）』を反面教師にしていたんですよね。『ストI』以降、こちらも『ファイナルファイト』などで進化していましたから。そのころ、『ストI』はすでに伝説的なゲームだったんですが、キャラクターデザインの安田（AKIMAN）は、『ストII』で「これが今後のグローバルスタンダードなキャラになるんだ」と言ってキャラクターを作ってましたね。実際、その通りになりました。

ゲームイラストとは何か

――「ゲームイラスト」というものを描くとき、皆さんはどのような姿勢で臨んでいるんですか？

西村キヌ　「ゲームイラスト」というのは、ゲームを抜きにしてイラスト単体で成立することはありえないものですよね。その絵があることによって、プレイヤーさんたちに「おっ！　カッコイイやん」とか「なんか面白そう」と思っていただいて、そしてコインいっこ入れていただけるように働きかける、そのために存在するイラストなわけです。だからいつもプレイヤーさんの気分が盛り上がるような絵を、見て「しょぼーん」とならないような絵にしようと心がけています。

森気楼　ゲームというのは、売れたかどうかアーケードにしろ家庭用にしろ、実際の数字に出てくるわけですね。その何パーセントかは絵が左右するものですから、どうか売れますように、と思って描いていますね。その上でそれぞれのキャラを気に入ってくれて、イラストやコスプレにしてくれるなら言うことないです。いい意味で、人生を狂わせるようなイラストが描ければと思っています。

白井影二　SNKのデザイン課にいたときは、開発の思いに沿わないイラストを描かないように気を付けていましたね。実際にキャラクターを動かして、ドットの動きやキャラの雰囲気をつかむようにしていました。心血を本当に注いで作っている開発の人とシンクロして、イメージが狂わないようにしていました。俺様一番、という感じではダメですね。

――44さんは、少し違う立場だとは思いますが、いかがですか？

44　今までは開発側だったので、こういうイメージでお願いします、という立場だったんですが、今回はその流れがなく、自分の中で練っていかなければならなかったんですよ。デザインって他の人の手に渡った時点でより客観的（商業的）になることが可能だと思うのですが、閉じた中での作業というのは、楽でもあり難しくもあったように感じました。

セイウチ　ユーザーさんからは、



カッコイイ人をたくさん描いたのも初めてだったので、新鮮で楽しかったです（西村キヌ）



ネオジオフリーク最終号ポスターは、「これで最後だぜ」という感じの、別れをイメージさせるせつなさが漂っていました（前号・白井影二）



マキのポーズは、ファミコン版「ファイナルファイト2」のパッケージまんまなんですよ。（前号・西村キヌ）

賞賛と非難がまぜまぜで寄せられてきました。プロのイラストレーターの方がホームページで糞味噌に評価していたり、「44さん命！」というヒトが結構いたり……いずれにせよ、何をやっても反響は大きいですね、ナコルルさんは。

今後の活動は？

—今後、どういったイラストを描いてみたいですか？

森気楼　ファミリーでできるやつ、ファミレスで遊べるみたいな……はちょっと違うかな。

—それは、お子さん（現在3歳）とできるような？

森気楼　そうですね（笑）。

西村キヌ　私は、仕事がいただけるなら何でもいいです（笑）。

白井影二　私も来るものは何でも。色々なものが描けるよう、スキルアップしていかなければいけないですね。『サムライスピリッツ』のイラストを描いているとき、実際に格闘技をやっている人から手紙が来たり、某大学の居合い部の方から、「これを参考に右京を描いてください」というようなビデオが来たりしましたから、そういう人にも説得力のある絵が描けないといけないですね。そのための資料が今凄いことになっていて、今自宅は、生活スペースが圧迫されてるんです（笑）。

44　ゲーム開発者からとしての楽しみは、おもしろい動きが作れたらいいなあってトコロですね。絵描きとしては、ブルース・ティム（※1）が描くような艶っぽい可愛さを持つキャラクターが描きたいです。

白井影二　海外のアニメでしたら、「スティンボーイ」（※2）なんかも良いですね。

セイウチ　あれが無料なんですから、いい時代になりました。

—では、最後にファンに一言。

森気楼　会社は変わりましたが、今後も宜しくお願いします。

西村キヌ　いつもプレイしてくれてありがとう!!　今後も、カプコン＆カプコンデザインチームを宜しくお願いします。

白井影二　今後は、思いもかけないところで見掛けるかもしれませんが、宜しくお願いします。とりあえず、8月にはコンビニで見られるかな。

44　名前はともかく（笑）、今後も2D、3D問わずお仕事すると思うので、宜しくお願いします。

セイウチ　お邪魔しました。

SHOEI　宜しくお願いいたします（笑）。

—皆さん、お忙しい中、どうもありがとうございました。

※1「ブルース・ティム」……「バットマン」「スーパーマン」などの作品で活躍のアニメーター・コミックアーティスト。ハーレークインのデザインは秀逸。
※2「スティンボーイ」……ティム・バートン製作のFLASHアニメ。SHOCKWAVEのサイト（アドレス http://jp.shockwave.com/）で、無料ダウンロードできる。

PRESENT

今回は、4人の絵師による描き下ろし色紙を、4名様にプレゼント！　前回同様、欲しい絵師に真摯なコメントを描いてくれた人に進呈。詳しくは、200ページに。



白井影二



44



森気楼

NOW PRINTING

西村キヌ

逢魔が刻の鐘が鳴り響く



あのアルファ・システムが世に放つ、幻想オカルト・シューティングゲームの最新情報をいち早くお届け！
171ページからの設定資料集も見逃せないぞ!!

Text：伊勢猫

©アルファ・システム

猟奇事件の謎を求め物語の幕が上がる

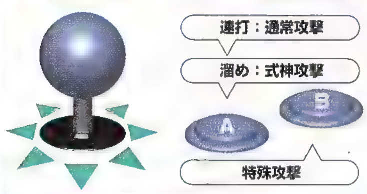
大河RPG『俺の屍を越えてゆけ』や昨年に多くの賞を受賞したSLG『ガンパレード・マーチ』など、コンシューマで数々の名作を生み出し続けるアルファ・システム。そのアーケード業界参入、第一弾のゲームとなるのが、この幻想オカルト・シューティングゲーム『式神の城』だ。

さて、今回は新着したばかりのゲームシステム周りを中心に、プレイヤーキャラクターの性能までを徹底解説！　気になるゲームの発売時期は……9月下旬を予定しているとのことなので、予習も兼ねてしっかりと内容を熟読してもらいたい。



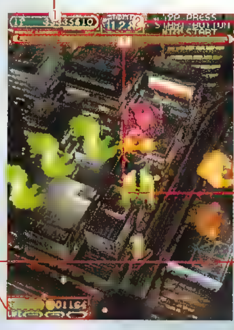
敵側のボスキャラクターや、ゲーム中のストーリー展開も、かなりいい感じの仕上がり。

基本操作説明



基本操作は1レバー＋2ボタン。レバー入力でキャラクターを操作し、二つのボタンで攻撃。Aボタンは軽く連打することで「通常攻撃（ショット）」を撃つことができ、押し続けて溜めれば、キャラクター固有「式神攻撃」を使用できる。Bボタンは緊急回避に使う「特殊攻撃（ボンバー）」ボタンで、ボンバー発動と同時に自機は無敵状態となってくれる。

画面情報の見かた





①：スコア表示／プレイヤーサイド別に、現時点での合計スコアを表示。

②：タイム表示／全ステージを通して継続される残りタイム。ボスを倒すことによって、70秒ずつ加算されていく。

③：ボス耐久力ゲージ／各ステージのエリア（1ステージ＝3エリア）ごとに出現するボスの耐久力を表したゲージ。

④：アイテム拾得数／得点＆パワーアップに関係した、アイテム（コイン）の現時点における取得した合計枚数の表示。

⑤：ライフゲージ／キャラクターの耐久力を表したゲージ。敵弾や体当たりをくらうことで1ゲージが減り（回復あり）、三つのゲージがすべて無くなった時点でゲームオーバーとなる。

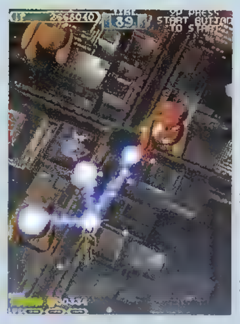
⑥：ボンバーストック数／残ボンバー数。初期3発、最大で5発ストック可能。

遊技機構解説　壱ノ巻

PLAYING SYSTEM

攻撃バリエーションとパワーアップシステム

まずは『式神の城』の基本ともいえるゲームシステム周りを総チェック！　発売前の予習も兼ねて、ここでしっかりと内容を頭の中に叩き込んでおこう!!



各キャラクターの式神攻撃はキャラごとに性質がかなり違っているので要チェックだぞ！

3種類の攻撃方法その性質と使い方

各キャラクターごとに用意されている攻撃方法は、通常攻撃・式神攻撃・特殊攻撃といった計三種類がある。まずは、それぞれの性質について簡単に説明しておこう。

通常攻撃と式神攻撃の二つは基本となる攻撃手段で、Aボタン一つで使い分けが可能。具体的にはボタンを連射することで通常攻撃のショットを発射し、ボタンを押し続けることで各キャラクター固有の式神攻撃を発動できる。式神攻撃はかなり個性が強いので、どのキャラクターが自分に合うのか、一度は全キャラクターをプレイしてから選んでみよう。

もう一つの特殊攻撃とは、いわゆる緊急回避用に使うボンバー攻撃のこと。こちらもキャラクターごとに全体攻撃や一点集中などの違いは存在するが、発動と同時に自分を無敵状態にしてくれるのは同じだ。



其ノ一　通常攻撃

Aボタンを連打することで、正面方向にショットを発射していく基本攻撃（ふみこのみレバー制御可能）。敵を倒すと出現するコインを回収することで、4段階にレベルアップしていく。



其ノ二　式神攻撃

Aボタンを押し続けることで、各キャラクター固有の式神を使った強力な攻撃を発動可能。ただし、通常攻撃時と違って移動速度が遅くなる（ふみこのみ停止状態）ため、注意が必要だ。



其ノ三　特殊攻撃

Bボタンを押すことで発動可能な緊急回避用の攻撃。発動した瞬間から無敵状態となって、敵に大ダメージを与える。回数に制限があって、ストックがないと使えない。

ゲー事典　**タイマーが0になると……？**：全ステージ（5-3）を通じてカウントされ続けていくタイムだが、じつはコレが0になっても即ゲームオーバーとはならない。その代わりといってはなんだが、永久パターン防止キャラクターの「赤鬼」が出現。当然、こちらの攻撃は無効なうえに数が段々と増えていくので……あまりボスで粘っていると後半ステージがキツイかも？

TOP SECRET

異能力使役者調査ファイル



御札トラップボム　食人鬼サザエさん　通常攻撃



光太郎は全キャラクターの中で最高の移動性能を誇る。
[illegible]攻撃の[illegible]は正面限定だが、連射性能は[illegible]
[illegible]の食人鬼サザエさんは、自動追尾タイプで初心者[illegible]反[illegible]
思った通りに動かせないの[illegible]
初めてプレイするなら、絶対オススメのキャラだ。

能力評価	通常攻撃	式神攻撃
攻撃力	★★	★★★
移動力	★★★★★	★★★

玖珂 光太郎
Kuga Koutarou



結城 小夜
Sayo Yuuki

小夜は移動性能でこそ若干劣っている部分もあるが、最大の長所は式神のヤタ。全キャラ中で唯一、弾を無効化する性能（一部例外あり）を持っている。ただし、極端に攻撃範囲が狭いので注意。通常攻撃は広範囲を攻撃可能だが、1発あたりのダメージは低いので密着していこう。

能力評価	通常攻撃	式神攻撃
攻撃力	★★★	★★★★
移動力	★★★★	★



光璃障　怪鳥ヤタ　通常攻撃



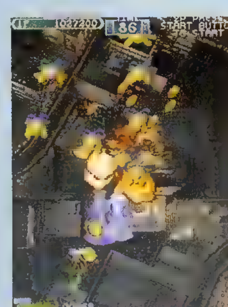
ルックスで選ぶもよし、性能で選ぶもよし。好きなキャラを選択しよう。

アイテムコインとパワーアップ

この『式神の城』では、パワーアップアイテムやボンバーアイテムなどといった、いわゆる自機を強化するアイテムの類が一切出現しない。その代わり、すべての敵が得点アイテム（コイン）を出現させる仕組みで、敵の種類や破壊したときの条件などに応じて個数が変化していく。

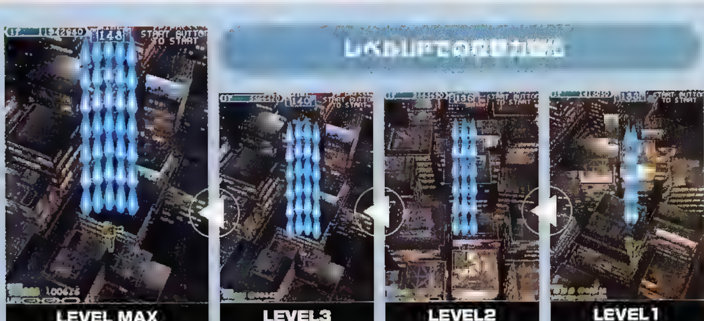
この表面的に見ると単なる得点アイテムのようにも思えるコインだが……実はパワーアップアイテムの役割も兼ねており、コインを取り続けていくことによって、通常攻撃と式神攻撃を段階的にパワーアップすることが可能。具体的には、スタート直後のレベル1から100枚のコインでレベル2にパワーアップ！　最終的に合計で640枚のコインを回収&獲得することで、MAX状態のレベル4まで攻撃力のレベルをパワーアップしていける。

ちなみに敵弾や敵の体当たりをくらってミスするごとに、ライフゲージと攻撃レベルが一段階ダウン。この場合は、再度レベルアップに必要な個数のコインを最初から集め直すことになってしまうぞ。



通常攻撃で出したコインと違い、式神攻撃で出したコインは自動的に回収できるぞ。

レベルUPでの攻撃力変化



LEVEL MAX	LEVEL3	LEVEL2	LEVEL1
+360枚	+180枚	+100枚	0枚

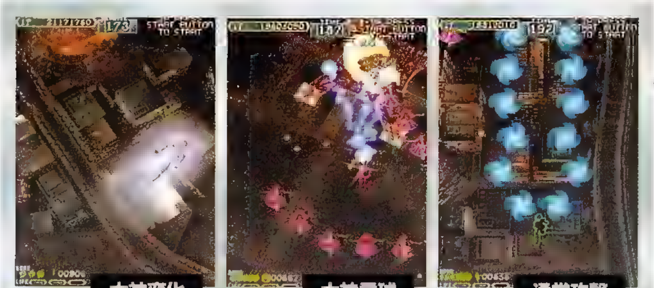
ボンバー&ライフの回復

特殊攻撃（以下：ボンバー）は、コインを回収することで直接的にストック個数が増えるわけではない。その回復条件となるのは、自機の攻撃レベルがアップした時と、自分がダメージを受けたとき。これらの条件を満たすと1発ずつストックへ補充されていく（最大5発まで）。また、スコアが一定点数を超えた際にライフが回復しても、同じようにボンバーが1発ずつ補充されていく仕組みとなっているぞ。



レベルアップすれば、ボンバーも補充！　使わないと損!?

ゲー事典　**得点を稼いでライフを回復！**：アイテムのコインを集めることで自機はパワーアップしていくが、失ったライフゲージは得点で回復することが可能。具体的には初回150,000,000点、以降+300,000,000点ごとにライフを1個ずつ回復できる。ただし、あくまでも回復するだけであって、最大3個のゲージが増えるわけではないので勘違いしないように。



大神変化　大神雷球　通常攻撃



日向 玄乃丈
Gennojou Hyuga

玄乃丈はある意味でもっとも標準的(?)なキャラ。
式神攻撃の大神雷球は、1回ロックすれば離れても問題ないが……、
後ろ方向を攻撃できないのが欠点。
特殊攻撃の大神変化は、最初に発動した位置へ戻るぞ。

能力評価	通常攻撃	式神攻撃
攻撃力	★★	★★★
移動力	★★★★★	★★★



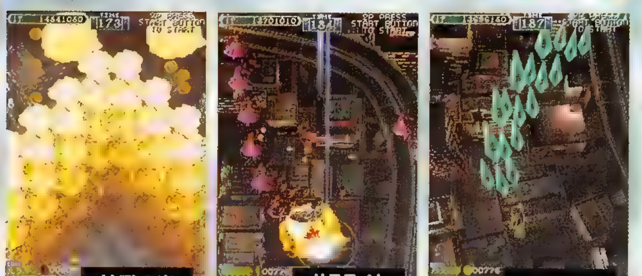
金 大正
Kim De Jon

タイプ的に小夜と似た部分の多い金は、
攻撃面がもっとも充実したキャラ。通常攻撃の誘導弾に加えて、
全方位をカバーできる式神攻撃の仁王剣が強力！
反面、移動性能が低いため弾避けに細心の注意が必要。

能力評価	通常攻撃	式神攻撃
攻撃力	★★★	★★★★
移動力	★★★★	★



一斉射撃　仁王剣　通常攻撃



地獄の炎　サテライトレーザー　通常攻撃



ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン
Fumiko Osetta Vanstain

全キャラ中で一番クセの強いキャラふみこの通常攻撃は、
レバー方向への制御が可能。
式神攻撃も特殊で、ボタンを押している間にサイトを動かし、
離したポイントへレーザー着弾。サイト移動中は移動ができない。

能力評価	通常攻撃	式神攻撃
攻撃力	★★★★	★★★★★
移動力	★★★★★	―

遊技機構解説 弐ノ巻
PLAYING SYSTEM

テンション・ボーナス・システム(T・B・S)

「カスリ点」ならぬ「カスリ倍率」システムでスコアが大幅にアップ!?　スコアを稼ぐことでライフを回復することも可能。かなり重要なシステムだぞ!!

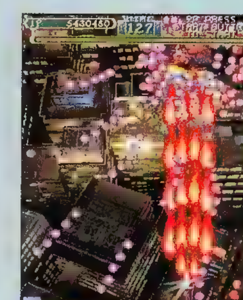
ピンチになると……テンションアップ!?

『式神の城』において、最も重要なポイントとも言える「テンション・ボーナス・システム（T・B・S）」。その内容を端的に説明すると「プレイヤーがピンチな状態で敵を倒すと、得点に倍率掛かっていく」といった、なんとも難儀な(?)システム。正しくは、ピンチ状態＝自分の側に敵や敵弾が近づいた状態のことを指し、基本点×2～8倍の倍率が掛かっていく仕組み。しかも、この状態で式神攻撃を使って敵を倒すと……なんと出現するコインの個数にまで倍率がかかっていくため、大幅にスコアを伸ばすことも可能なのだ。

さらに最高倍率の8倍がかかるハイテンション状態になっていると、通常攻撃を一時的に強化した「ハイテンション攻撃」を発射できるといったオマケつき。ハイテンション攻撃は、ショットが赤くなると共に連射速度が大幅にアップするため、実質1.5～2倍の攻撃力アップ！「ワザと敵弾に近づいてボスを瞬殺！」などといった使い方もできるので、ゲーム展開がかなり楽になるぞ。



ボスを式神攻撃&ハイテンション状態で倒せれば……御覧の通りにコインが大量出現！



ハイテンション状態での通常攻撃は色が変わって、攻撃力&連射性能が大幅にアップする。

初心者からシューターまで

独特の世界観やキャラクターはもちろんのこと、ゲーム内容も初心者からシューターまで満足できそうな仕上がりでオススメ！アイテムを稼ぐ＝ボム&ライフが回復するといったような、稼ぐための目的意識がしっかりしてるところなんかもポイント高いです。



ボス戦が目白押し状態のゲーム展開もかなりいい感じ。後半ステージは見てのお楽しみ！

ゲー事典 **オススメのキャラクターは？**：性能面だけで考えるなら、光太郎＞玄乃丈＞金の順番で扱いやすい。また、移動速度が遅い点が気にならないなら、敵弾を消せる小夜も使い勝手は決して悪くない（稼ぎについては別）。唯一、ふみこに関してのみ1人だけゲーム内容が大きく変わるくらい攻撃にクセがあるので……、それなりの覚悟をもって選択していくこと。

期待の新作! NEW GAME IMPRESSION

スーパーリアルテニスゲーム

Power Smash 2™

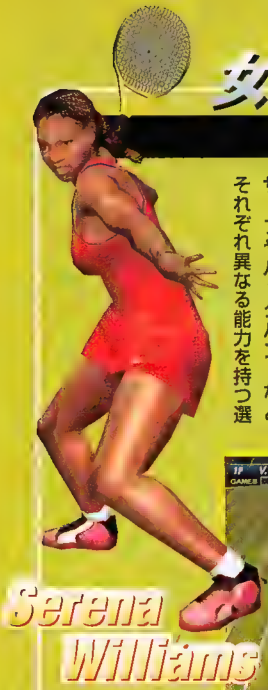
— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —

発売時期：10月予定
ジャンル：スポーツ
操作方法：1レバー+2ボタン
メーカー：セガ／ヒットメーカー
使用基板：NAOMI GD-ROM

簡単操作はそのままだが、今回は球種も増え、前作以上に読み合いが必要だ！

Text：キャサ夫

女子選手もついに参戦



8名の男子選手が活躍した前作とは異なり、なんと今回は待望の女子選手が参戦！

現在、テニス界で最も注目されているウィリアムス姉妹をはじめ、強力で安定したフォアを武器とするメアリー・ピアースなど、8名の女子選手が登場するのだ。

男子選手にも、パトリック・ラフターやマグナス・ノーマンといった世界のトップランカーたちが参戦。強力なサーブやバックハンドなど、それぞれ異なる能力を持つ選手の中から、誰を選んでプレイするかはキミ次第。下に掲載した、16人の強豪たちをチェックせよ！





MEN	WOMEN
Patrick Rafter	Venus Wiliams
Yevgeny Kafelnikov	Serena Williams
Tommy Haas	Monica Seles
Thomas Enqvist	Lindsay Davenport
Carlos Moya	Mary Pierce
Cedric Pioline	Jelena Dokic
Tim Henman	Arantxa Sanchez-Vicario
Magnus Norman	Alexandra Stevenson



アツイ読み合い再び!!

リアルな映像と簡単な操作性、そして深い戦略性を持つテニスゲーム、『パワースマッシュ』の最新作がついに登場するぞ。レバーと2ボタンだけで、ボレーやスマッシュ、ロブなど、あらゆる球種を打ち分けられるシンプルな操作性は健在。今作では加えて、トップスピンとスライスという選択肢が増え、より高度で深みのある試合を楽しむことができるようになったのだ。

さらにエキサイティングになった相手との読み合い、駆け引き、今回紹介している『2』ならではの新要素を存分に楽しんでいこう。

プレイ感想

実際にテニスをプレイする時のように、お互いがベースライン上でのストローク合戦の重要さが増した。前作とは一味違ったラリーが楽しめそうだ。なんだか、ゲームスピードが早くなった気もするが……。



ダブルス

ダブルスのパートナーとして、プレイヤー二人が協力しながらCPU相手に勝ち進んでいくことになるモード。全3ステージが用意されているぞ。もちろん、男女ミックスダブルスも選択可能なのだ。息の合った協力、重要！

ダブルスがさらにアツイのだ！

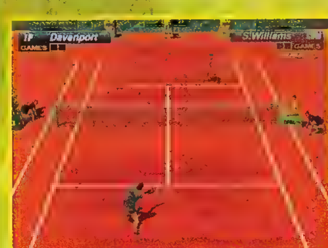






シングル

男子シングル、もしくは女子シングルで、設定のセット数を先取したプレイヤーが勝ち残るお馴染みのモード。対CPU戦では、五つのステージに挑戦することになる。今回の隠しキャラは？





球種も増えた!!

ゲー事典 今作は、ショットボタンを押しっぱなしにすることでバック・フォアを保ったままサイドステップでの移動が可能になっている。回り込みの時の振り向く動作がなくなるので、相手の打球コースを読んで、このテクニックを駆使すれば、早いポジション取りから一層強い打球を打つことも可能（?）。

犬のおさんぽ™

俺たちのドッグファイトを見せてやる！

期待の新作！ NEW GAME IMPRESSION

運動不足解消にはもってこいの体感ゲームの発売だ。犬は好きだがマンションだから……なんて人にも超オススメ！

Text：三茶トップブリーダーズ

発売時期	10月予定
ジャンル	スポーツ
操作方法	1レバー＋2ボタン
メーカー	ウウ エンターテイメント
使用基板	NAOMI



どんなゲームよ？犬のおさんぽ

自力歩行型ベルトコンベア（つまりルームランナー）筐体に乗って歩き、リード（引き綱）型コントローラーを使って、犬の散歩を体験してみよう！　っていうのが、このゲームのコンセプト。一見単純で、簡単そうに見えるが……犬の歩くスピードに合わせて速度を調整したり、手綱を使って犬を誘導したり、気を配ることは多いのだ。

引き綱を握って犬と歩く光景は、何ともこっぱずかしく感じられるが、犬の機嫌を損なわず、迫り来るハプニングを無事にかわしながら散歩を完遂するのは至難の業だぞ。



犬より早く歩いたり、逆に遅くても犬に注意され、減点の対象になってしまう。



うまく犬と並んで歩くのが、機嫌を良くするコツ。犬が嬉しいと自分も嬉しい。

このゲームでは、犬の機嫌を損なわずに散歩しなければならない。画面上にある「ごきげんメーター」が犬の機嫌を示し、犬のペースに合わせて並んで歩いたり、特定のポイントでマーキングをさせることで、機嫌を上昇させられるのだ。逆に、道端に落ちている食べ物を食べさせてしまうとお腹を壊して機嫌が悪くなる。途中で起こるハプニングもうまく回避しないとメーターが激減するので、適切に対処しなければならない。なお、力の強い大型犬になるほど、引き綱への反応は遅くなるので、早め早めの対応が必要になるのだ。



道端に落ちている食べ物を拾い食いさせないために、誘導することも大切。



車やバイク、自転車などとぶつからないようにリードを使って犬を誘導するのだ。

選べるコースは3種類だぜ！



散歩するコースは全部で3種類。Aが初級、Bが中級、Cが上級という感じになっている。それぞれのコースには目的が設定されており、その目的を達成できればクリアだ。Aはペットショップへの買い物。Bは野原まで散歩し、フライングディスクで遊ぶ。Cは日暮れ前に帰宅、といった内容だ。上級コースは散歩する距離が長く、ハプニングやイベントも多いので、最初は初級コースでゲームに慣れることから始めよう。

SHOさま BOW！ 運動不足解消：このゲーム最大の特徴であるルームランナー。歩くだけだと思っていたら、走ったり、思いっきりダッシュしたり、結構な運動になる。初めて取材させてもらったときも、取材終了後にはTシャツを絞ると汗がしたたるくらい激しく運動させられ、かなりバテた……。日頃運動してないから運動不足の解消にはもってこいだね。

迷わず選べよ！ 君の命を預ける相棒はどいつだ!?

犬種 / 批評家	プードル 頭が良く、人なつっこいのが特徴	ウェルッシュ・コーギー・ペンブローク 落ち着きがあり、性格のいい犬種	パグ 甘えん坊で、わがままな小型犬	柴犬 我慢強く、飼い主に忠実な日本犬	ラブラドール・レトリバー おとなしくて、人なつっこい大型犬	シベリアン・ハスキー あまり頭は良くないが、忍耐強い	おすすめ
[illegible]	// ん～プードルみたいな上品な犬は好きじゃないのよね。マルチーズとかも。	// ダックスフンドは好きだが、コーギーは、いかにもペットって感じが×。	//// パグいい！ 小型犬の中では一番好きなのよ。ブサイクだが愛らしいね。	/// 良くも悪くも、典型的な日本犬ですな。ゲーム的にも初心者にオススメだね。	//// 一番デカイから、若干リードさばきが難しい。やっぱ上級者向けの犬かな。	///// 背が高い人には、ハスキーの歩幅くらいが丁度良く、プレイしやすいぞ。	女の子は小型犬。野郎～大型犬ってのがセオリー。あとは自分の好みで決めてくれい！
[illegible]	// 有閑マダムの必需品みたいなイメージが先行するのが悲しい。瞳はつぶらだが。	///// 短い足と長い胴には親近感を覚える。一緒に旅に出るにはこいつしかねえ。	//// ホントに「ばぎゅ～」と泣くのにはびびった。不幸そうな顔立ちは哀愁を誘う。	/// 犬世界のスタンダードキャラ。良くも悪くも平均的な性能と外見と言える。	//// その気になれば背中に乗れそうなところが良い。さだきちさんプレイ希望。	/// 機嫌を損ねたら、頭からガブリといかれそうで恐い。よく見ると可愛いけどね。	小生がお薦めするのは、愛嬌タップシのコーギー種である。初心者向けだしNE！
[illegible]	/ ぼくちんキャンキャン鳴く犬は嫌い。骨付きの唐揚げみたいな前足もかなり嫌。	// コーギーって、よく知らないんだよね。コーピーなら知ってるんだけどさ。	//// 不器用そうな走り方が良い。ニカリと微笑まれると「う、うわぁ～」って思うね。	/// いわゆるハチ公ですか？ 違うんですか？ とりあえず、柴ってなんですか？	///// 近所のレトリーバーは子供なのに超デケエ。賢いし可愛いけど、ちと太っちょ。	///// 三茶で徹夜明けによくこいつと遭遇します。怖いツラなので、心臓に悪いです。	熱烈猫派の俺だが、大型犬は大好き。ハスキーの怖い笑顔を眺めながらプレイしやがれ！
しもでん	/ 珍妙ぉ～な刈り上げはいただけない。服を着せたり、浅黒い気がする顔もNG。	// 座敷犬っぽいが、バイキング育ちらしいので好感度UP。でも、短足断尾で-2。	/ にぎり拳な、あの顔がいい、って人とは友達になれない気がする。な―む―。	/// チョコエッグで苦労したので-1。巻き尻尾は愛らしいが、丸出し菊座が気になる。	//// 本木さんごめん。モクの尻尾を噛み切ったのはうちの茶々（三毛猫♀）です。	/// 狼系で好感度大。狭い都会で飼うな。デカくなって捨てるなら、漫画で我慢!!	俺、猫派だから、犬が床を歩くときにたてる爪音が嫌いなの。次回作は『猫のおさんぽ』でよろしく。

『シャカタン全国大会』リポート

タンバリン天王山



司会もノリノリ♪リンリンちゃん&シャカルくんのコーナーなのだーっ!

知っているか？ 8/5に『シャカっとタンバリン！ もっとノリノリ新曲追加 全国大会 in SUMMER』が池袋GIGOで開催されたことを！

この日、日本中から集結したタンバラーには、一般部門とスコア部門の試練が与えられた。一般部門では、「なぜそこまで！」と、ツッコミを禁じえない究極暴れん坊プレイが続出。目隠し、三人同時プレイ、肩車、正座、アクロバットなどなど、ジョン・ウー作品も真っ青の珍プレイ好プレイが炸裂した。この人外バトルを制したのは「ヘルミッショネルズ」の二人。彼らの精妙で美味なる打撃音は、もはや芸術の枠に達していた！

スコアアタック部門では、一曲目「ルパン三世のテーマ78」、二曲目「Gamble Ramble」の二つの課題曲をスーパーハードモードでスコアが競われた。開発者もクリアは難しいSHを参加者はラク（？）クリア。猛将タンバラーの中、郡を抜く得点を叩き出したB，M氏が見事優勝。タンバラー諸君よ、これからもノリで生きようぜ！



俺たちの熱い[illegible]り様を見てくれ!



七転八倒なハジケプレイを披露する、「あばれはっちゃく」コンビ。筐体壊すなよ（笑）。



スコア部門優勝 B,M／5,443,200



一般部門優勝 ヘルミッショネルズ！



目隠しでノリノリ♪ 愛と体術を極めた彼らに恐れるものは何もない！

シャカ党辞典
■シャカタン大会一般部門入賞者 ･ 大賞：ヘルミッショネルズ、cool賞 関西タンバリン研究会（株）、cute賞：るるぴょん&りりか、crazy賞 名古屋へっぽこタンバラー、comedy賞：あばれはっちゃく、アルカディア肩車賞 サンシャイン体操部
■スコア部門入賞者 ･･ 優勝：B,M氏(5,443,200点)、準優勝：らふぁ氏(2,126,820)、第3位 olsam氏(2,086,520) 参加者の皆様お疲れ様でした。「ここまでシャカタンをやりこんでいただけて光栄です」と開発の方々も落涙していたぞ。

守れ!オレらの地球!!

ALIENFRONT

★TEAM BASED COMBAT★

セガの新作筐体ものは、地球連合軍対エイリアン軍の3D戦車ゲームだ! 人として地球を守るか、エイリアンとなって侵略の使徒となるかは、君次第。

Text:ももやん

発売時期	9月下旬予定
ジャンル	通信対戦戦車ゲーム
操作方法	ハンドル+4ボタン+ペダル
メーカー	ワウ エンターテイメント
使用基板	NAOMI

期待の新作! NEW GAME IMPRESSION

地球が狙われている!

西暦20XX年、ワシントンDC・ホワイトハウスが、地球外知的生命体によって占拠された! エイリアンたちの主力は、二足、四足等の自立歩行型装甲兵器。これに対し、我らが地球連合軍は精鋭の戦車部隊で反撃に出た! 果たして地球はエイリアンの侵攻をくい止めることができるのか? それとも……。

エイリアンフロントは、四人対戦が可能なタンクバトルゲームだ。プレイヤーは戦車を操る地球連合軍か、足の付いた戦車に乗るエイリアン軍に分かれ、対戦するのである。

戦車ならではの独特な操作性が新鮮なだけではなく、特殊兵器や複雑な地形がゲーム展開を熱くさせるのだ!

戦車独特の操作感を楽しめ!

ゲームスタート時に、地球連合軍かエイリアン軍を選択する。軍を決めたら機体選びだ。機体は両軍とも3タイプずつあり、重量級、ノーマル、軽量級となっている。

操作方法は両軍とも共通で、ハンドルとフットペダルで操作。基本は車と同じだが、特殊なのは水平移動ボタン。前進・後進のフットペダルと同時に、水平移動ボタンを使うことによって、砲塔を正面に固定したまま左右へ移動できるのだ。最初は操作に戸惑うかも知れないが、最終的には水平移動を使いこなせるかが勝負の分かれ目となるだろう。

ゲームの勝敗は、ステージ毎に規定数の敵機を撃破すること。しかし、これは直接ゲームオーバーとは関係していない。各プレイヤーには持ち時間が設定されており、これが無くならない限りはゲームオーバーにならないのだ。敵を数機撃破するとタイムが増え、クリアするとさらに追加されるので、積極的に倒しに行くことが重要だぞ。

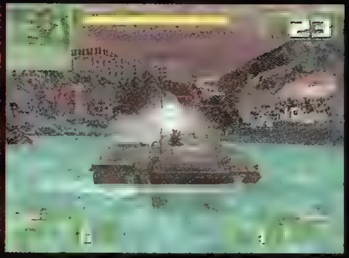
また両軍には、異なった特殊兵器が用意されている。回数制限はあるが、どれも強力なものばかり。有効に使って、撃破数をアップさせるべし!



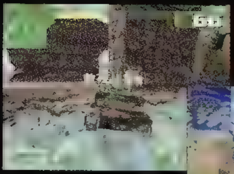
地球侵略を狙うクズ野郎のエイリアンどもをブッ殺すために集まった、地球連合軍の戦車部隊。ワシントン、イースター島、そして秋葉原で……。白熱の戦車戦が繰り広げられるのだ!!



狭い路地で戦闘が繰り広げられる、秋葉原攻防戦。逃げ道はないぞ!



水平移動ボタンを使い、敵に照準を合わせながらの左右移動を使いこなすことが、勝利への鍵だ。



敵を倒すと、ダメージ回復アイテムと特殊武装が出現。消えてしまう前に素早く回収しよう!



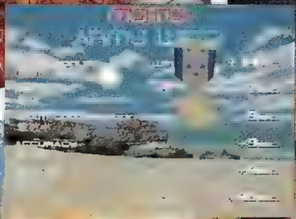
特殊武器は軍によって異なる。エイリアン軍の特殊武器はどれも個性的だ。











ステージクリアでタイムが追加される。成績によって追加タイムが変わるのだ。



SNN速報 ゲームを盛り上げてくれるのが、ステージスタート時の作戦内容だ。地球連合軍は「エイリアンどもを追っ払え!」的なアメリカンセンスで。エイリアン側は「害虫を駆除せよ」てな感じで楽しませてくれるのだ。WOWのホームページ(http://www.wow-ent.co.jp)には、ユニークなニュース形式でエイリアンフロントの紹介が載っているので、ぜひ見てほしい。



ぶつけて体当たり！

ZUPAPA!

TM
©SNK 2001

かわいいキャラが大暴れ。スターボムに巻き込んで、敵をまとめてやっつけろ！

Text：閃屋

果てしなく広がる大宇宙の片隅に、小さな小さなスペースコロニーがありました。そのコロニーでは、愛らしい外見と高度な知能を持った生命体「ズパ」一族が子を産み、育て、穏やかに暮らしていました。そんなある日の事、ズパ族の子供「ズッコ」たちが何者かに連れ去られてしまいました。いったい誰が、何の目的で……？

ズパ族の長老は一族きっての勇敢な若者「ズパパ」と「ズピピ」にズッコたちの捜索と奪還を命じます。さて、ズパパとズピピは無事にズッコたちを連れ帰ることができるでしょうか……？

発売時期：2001年9月末
ジャンル：1画面アクション
操作方法：8方向レバー＋2ボタン
メーカー：SNK
使用基板：MVS

期待の新作！ NEW GAME IMPRESSION

主人公とその仲間たち



ズパパ

ズパ族の英雄「ズッパッパ」を祖先に持つ勇敢な若者。多少、向こう見ずな面もあるが、その強い正義感を見込まれて誘拐事件の解決を依頼される。

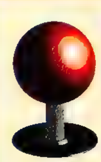
ズピピ

ズパパと一緒に誘拐事件の解決にあたる勇敢なレディ。ハイスクール時代から、学問や運動において常にズパパとトップの座を争ってきた才媛である。

ズッコたち

謎のコロニーに幽閉されてしまったズッコたち。さぞや脅えているだろう……と思いきや、コロニー内で実に無邪気に遊びまわっている。

HOW TO PLAY

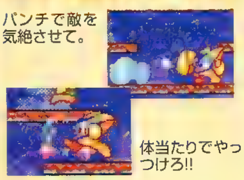


	A	B
移動	パンチ ※ズッコを連れている場合は、ズッコを投げる	ジャンプ ※レバー下＋Bで下の段に降りる

ズッコをぶつけろ！

敵を気絶させて、体当たりで倒すコミカルな1画面アクション。ズッコを敵にぶつけてから倒せば、周りの敵を巻き込み爽快な連鎖を起こせるぞ。

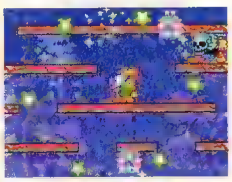
パンチで敵をやっつけろ！



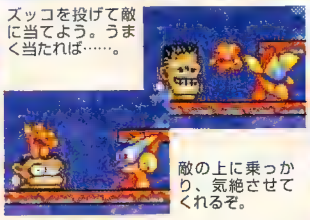
パンチで敵を気絶させて。

体当たりでやっつけろ!!

ズッコがいなくても敵は倒せるぞ。敵に近づいてパンチを当て、気絶させてから体当たりを決めよう。



ズッコで気絶させている敵に、体当たりをすると発動する「スターボム」。敵を巻き込んで得点アイテムに変えてしまうぞ。さらに、最初の一匹を倒すときにすべての敵を巻き込むと……。



ズッコを投げて敵に当てよう。うまく当たれば……。

敵の上に乗っかり、気絶させてくれるぞ。

ズッコは全部で4匹。4匹連れていても普段は1匹づつしか投られないが、最大4匹ぶつけられるぞ。敵にズッコが乗っているときに体当たりをすれば倒せるのだ。

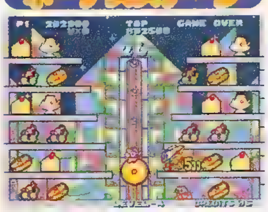


ズッコを発見！敵に気を付けて近づこう。

ズッコ達に接触すると連れて歩くことができのだ。

画面中を所狭しと動き回る4匹のズッコ達。細かいアクションもかわいくて見逃せない。ズッコを連れた状態でAボタンを押せばズッコを投げることができるぞ。

ボーナスステージ



3ワールドをクリアすることにボーナスステージが出現するぞ。ベルにズッコを当て続けると、嬉しいことが……。

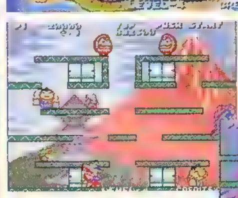
閃屋'sインプレッション

キャラが可愛いズパパ。最近には珍しい1画面アクションなので、まったり遊びたいですね。ちょこまか動き回るズッコをもりもり回収して、敵に当てて連鎖を起こすと気持ちいいよ！

ワールドセレクトって？



ゲームが始まるとワールド選択画面が表示されるので、ここで遊びたいワールドを選ぼう。ワールドは全部で6種類。すべてを制覇すると……？



各ワールドは、ユニークな敵が待ち受ける5つのステージで構成されている。



ワールドの最後にはボスキャラがズパパたちの前に立ち塞がるぞ！ ボスの体力ゲージがカラになるまで、ズッコ投げやスターボムで戦え！

アイテムを上手に使うのだ

ズパパたちの性能がアップしたり、得点をアップする効果があるアイテムがこれらだ。見つけたらしっかりゲットしよう。

S	ズパパの移動速度が早くなるぞ。足がパタパタと漫画調になって、見るからに早そうだ。
P	ズパパの腕力がアップし、一度に複数のズッコを投げることができるようになる。効率がいいね。
J	ズパパがジャンプする度にスコアが加算されるようになる。飛んで跳ねてスコアを稼げ！
A	ズパパがアタックするたびにスコアが加算されるようになる。パンチを繰り出し稼ぎまくれ！
×2	すべてのスコアアイテムの得点が2倍になる。これを獲得してハイスコアを狙おう。

ゲー事典 最初に選んだワールドをクリアすると、そこから時計回りの順番で次のワールドに移動する。苦手なワールドを最初に選んでクリアしても、その次に進むワールドは選び直せないので注意しよう。また、同じワールドのボスでも順番が後まわしになると体力ゲージが増加するなど、パワーアップしているので倒すのが困難になっていくということを覚えておこう。

いよいよ最終ワールド!!

GUNBARICH

隠しキャラもバッチリ紹介!!





ガンバリッチ™ ©2001 PSIKYO CO.,LTD.

三回に渡って紹介してきたこのゲームの攻略も、今回が最終回。マリオンたちは最後の試練を乗り越えて、大魔法使いになれるかな？

初登場となるギミック



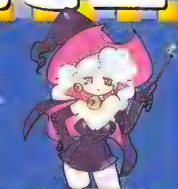
フリッパーとX軸が近くなるとレーザーを撃ってくる。フィールド最上段から目を離すな！



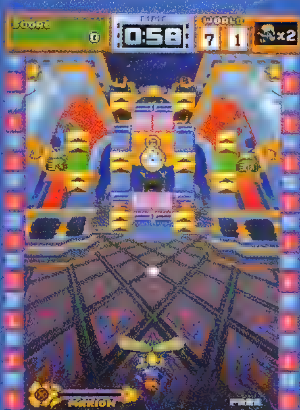
レーザー雑魚

レーザーを左右に移動しながら撃つ。くらうと移動速度が遅くなってしまうぞ。

ワールド7 鐘突き堂

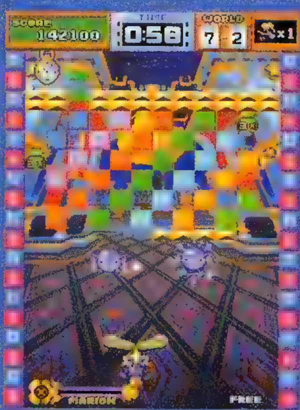


7-1



中央列のブロックンは比較的カンタンに倒せるのだが、両端は最後まで残ってしまうことが多い。途中でWアイテムが取れたら、端のブロックンを優先して狙おう。Wアイテムなら、さらにラッキー!!

7-2



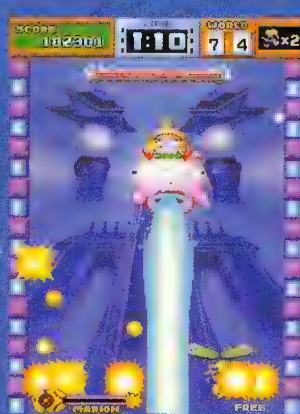
クリアだけが目標なら右から攻めるのがセオリー。ただし、左から攻めてフィールド上部にパックを送り込めば、ボーナスボックスでコンボも狙える。コンボを狙う場合はタイムオーバーに注意しよう。

7-3



中ボスの「ベポ」が登場。●(数発の弾に分裂する)と、凍結レーザーで攻撃してくる。凍結レーザーで凍らされてしまった場合は、レバーをガチャガチャすれば凍結時間を短縮できることを覚えておこう。

7-4



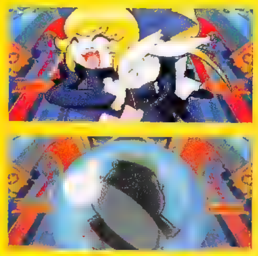
最終ボスのマーリン（マリオンたちはその正体に気付いていない）が出現。さすがに大魔法使いらしく、凍結・鈍足などさまざまな魔法で攻撃してくる。これまでに培ったすべてのテクニックをぶつけろ！

最終ワールドステージ紹介



ワールド7あらすじ

カギ部屋の番人をみごと倒し、ついに「マーリンの鐘突き堂」へと踏み込んだマリオンとグルタン。ところが、そこに待っていたのは、とぼけた顔をした男だったのです。はたして彼は何者なのでしょう？



エンディング＆クリアボーナスについて



すべての試練を乗り越え、伝説の魔法使いであるマーリンすら倒したマリオンとグルタン。ようやく念願の大魔法使いの仲間入りを果たしましたとさ、めでたしめでたし。

さて、全ワールドをクリアすると、残機やコンボ数などに応じてクリアボーナスが加算される。ボーナス点はなかなか大きいので、頑張ってノーミスクリアを目指そう。

ガンバリッチまめちしき

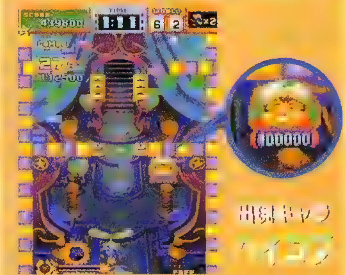
カッパ神殿の隠しキャラ（アルカード）出現法則：1ステージ目で時計アイテムを取らず、2ステージ目で時計アイテムを取る。
クッキーハウスの隠しキャラ（アッシュ）出現法則：1ステージ目でMアイテムを取ってパックをひとつも落とさずクリアし、2ステージ目でMアイテムを取る。

鐘突き堂



出現条件：カメレーザーを1ステージ目でくらった後、鈍足状態解除まで自機を動かさずに待ち、2ステージ目でカメレーザーをくらう。レーザーのタイミングさえ良ければ、比較的狙いやすい隠しキャラといえる。

カギ部屋



出現条件：1ステージ目でレバーを同一方向に2回続けて入力しない（右→右や左→左の入力を行なってはダメということ）。そして、2ステージ目でレバーを同一方向へ5回連続入力する。これも狙って出すのは困難か？

大広間



出現条件：1ステージ目で敵弾をひとつも画面下に着弾させず、2ステージ目で敵弾を六つ以上着弾させる。もちろん、モンスターボックスからの弾も敵弾として計算されるので、狙って出すのはとんでもなく難しい。

終盤ワールドの隠しキャラについて

お待ちかね、ワールド5～7の隠しキャラ出現条件ッス。さすがに後半だけあって、条件も厳しいッスね。

巨大コンボが狙えるステージは？

Q 一回のコンボでとんでもないスコアが入るステージってあるよね？

A 5-1、5-2、7-2あたりがそうね。フィールド上部にパックが入るとなかなか戻ってこないから、その間にMアイテムや敵弾でコンボ数が稼げるわよ。



7-2。画面最上段の大量ボーナスボックスでコンボが発生すれば……。



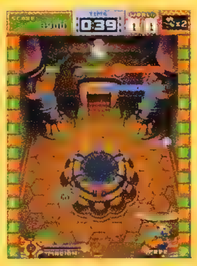
5-2。中央上部にパックが入れば、それだけで巨大コンボがほぼ確定。

コンボで高得点を稼ぐコツ

Q う～ん、コンボって結局運次第なのかなあ？　何かコツってあんの？

A 運の要素が強いことは否定できないけど、決してそれだけじゃないわよ。

A ピンクパックが戻ってくるまでの時間をなるべく稼ぐことが重要じゃな。例えば、パックを弾き返すのは厳禁。スピードが速くなってしまうからな。あとは、パックを跳ね返す角度も重要じゃ。水平に近い角度で跳ね返せばパックの戻りも遅くなるぞい。



コンボを狙うときは、パックを水平に近い角度で跳ね返すのが理想的。

究極の魔法使いへの道

ハイスコアを狙うためのポイントをまとめたジョ。よく読んで究極の魔法使いを目指すんだジョ～。

インプレッション

筆者が、このゲームで気に入っているところは、隠しキャラの出現法則。「そんなの分かるわけねーだろ！」という理不尽な難しさが、まるで'80年代ゲームの隠しキャラ探しのようでとっても楽しい。ただし、ちょっと欲を言えば、隠しキャラを取ったときには特別な効果を付けてほしかったかも。例えばバルピロなら、回収するとパックがロケットパンチになって、ゴールドブロックも貫通する……とかね。

隠しキャラは狙うべき？

Q ハイスコアを狙うなら、隠しキャラを全部出すのは当たり前なの？

A 条件の易しいバルピロとアインは狙うべきかしら。ヤンニャンも運が良ければ取れるわね。後は難しすぎるから無視したほうがいいわよ。



隠しキャラを狙ってタイムボーナスが安くなるようでは本末転倒なのだ。



バルピロは特に出現条件が易しい。狙って損なしの隠しキャラといえる。

タイムボーナスをどう見るか

Q ステージクリアしたときのタイムボーナスって、どう計算されてるの？

A 残り秒数×残機数×1000点が計算公式よ。もちろん、5-2で残機が増えれば、そのぶん倍率も増加するわ。

A ただし、どんなに頑張っても、タイムボーナスは1面あたり20万くらいが関の山。これに対してコンボは1回で数百万入ることも珍しくないからのぅ。巨大コンボが狙えるステージでは、少々時間をかけてもコンボを狙うほうがスコアは高くなるはずじゃ。



コンボ点に比べれば、タイムボーナスで入るスコアは微々たるものだ。

カボチャステージの隠しキャラ（ヤンニャン）出現法則：1ステージ目をタイムの下2桁がそろった状態でクリアし、2ステージ目で時計アイテムを取る。
機械の館の隠しキャラ（バルピロ）出現法則：1ステージ目を、フリッパーボタンを15回以上押さずにクリアし、2ステージ目でフリッパーボタンを150回以上押す。

カードを集めて大陸制覇！

MONSTER GATE モンスターゲート

Text：MOMO

新感覚のメダルゲーム「モンスターゲート」はプレイしたかな？ 今回は「探検ゲーム」と「対戦ゲーム」の大まかな流れを解説していこう。

今回は「探検ゲーム」と「対戦ゲーム」の流れを説明していくが、基本ルールはどちらも一緒。メダルを使ってダンジョン（領土）に挑戦し、最下（上）層にある目的の「宝石カード」（クリアカード）を入手することだ。どちらで遊ぶにしても重要なのが、マジックカード。難度の高いダンジョンに挑むには、強力なマジックカードとメダルは欠かせない。強力なカードを集め、どこで使うかがポイントとなってくるぞ。



冒険に必要不可欠なのは、マジックカード。探検でも対戦でも、その重要度に変わりはないぞ。



ギャンブラーなら、スロットでカードを入手することも可能。運さえ良ければ、強力なレアカードも手に入るぞ。

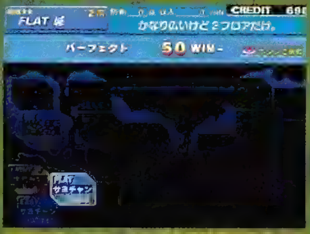
ゲームスタート

ゲームを始めるのに必要なのが、エントリーカード。1枚300円で購入し、このカードにデータがセーブされる。30日以上接続が確認されないと無効となるので注意。

対戦ゲーム

対戦する領土選び

対戦できる領土は、大陸の両端からランダムに始まり、自分の領土と隣接した領土に挑戦できる。挑戦するにはダンジョンと同じくBETが必要になるぞ。領土によって個性があり、広さや敵の数などさまざまで、モンスターだらけの城や、アイテムカードがたくさん拾える領土などもあるぞ。



[illegible]



[illegible]

城攻めの基本

対戦の目的は、いかに被害を少なく、確実にクリアカードをゲットするかである。城の奥には、対戦相手が配置したガーディアン（赤く光っている敵）が潜んでいる場合がある。通常のモンスターに比べ、絵は同じでも格段に強いので、十分に注意しよう。魔法使いは防御力が低いので、近寄られる前に攻撃カードで倒すことが理想的だ。

クリア＝占領成功！

最上階の祭壇に飾られてあるクリアカードをゲットすると、占領成功となる。クリア報酬と共に、その土地を占領することができるのだ。占領した土地に挑戦者がやってくると、メダルを収入として得ることができる。また挑戦者がどれだけメダルを使ったか、ガーディアンがどれだけ活躍したかなどで収入が変化するのだ。

ガーディアンで城を守れ！

占領した領土には、モンスターカードを使ってガーディアンを配置することができる。ガーディアンは普通のモンスターより強いので、できるだけ配置したいものだ。配置できるガーディアンの数、種類は城によって異なるぞ。

[illegible]





領土を獲得すると、臨時収入を得るチャンスが増える。しかし、挑戦者が次々とやって来るので、ガーディアンの補充をこまめに行なう必要がある。いつガーディアンが突破されるか分からないので、領土を守りたい人は、こまめにゲームセンターへ通ってチェックするようにしよう。

[illegible]たときに、誰が挑戦してきたかチェック[illegible]

探検ゲーム

まずはダンジョン選択

挑戦するダンジョンを決めるわけなのだが、挑戦するにはメダル（BET）が必要になる。BETはダンジョンによって異なり、難度が高いものほどBETがより多く必要になるぞ。選べるダンジョンによって、必要BET数、クリア時獲得メダル数、難易度、階層数などの違いが表示されるので、自分の腕と相談して選択しよう。



ダンジョンにはそれぞれ特徴がある。[illegible]



探検ゲーム（ダンジョン）でマジックカードを集め、対戦ゲームに備えよう。

ダンジョン内の探検

基本的な目的は、マジックカード集め。マジックカードを集めないことには、より難しいダンジョンに挑戦できないからだ。難度の高いダンジョンほど強力なマジックカードが出現するし、メダルも高配当になるので、積極的に挑戦してみよう。

クリアカード発見！

ダンジョン最下層のどこかに、祭壇に飾られたクリアカードがある。それをゲットできれば、ダンジョンクリアとなるぞ。ただし、このカード＝ダンジョンで得られる最大メダル数とは限らない。ダンジョンによっては宝石カードが他のフロアに散らばっている可能性もあるので、隅々まで探してみよう。



最下層のクリアカードゲット！ また、運が良ければクリア時にメダル枚数が倍になるダブルアップカードを道中で拾えることもある。

そして次のダンジョンへ

ダンジョンをクリアすると、新しいダンジョンに挑戦できるようになる。だからといって無理に進む必要はなく、カードが集まるまで難度の低いダンジョンを攻略し続けてもいいだろう。自分の資産（カードとメダル数）を考えて挑戦しよう。



探検ゲームの目的は、マジックカード集めにある。まずはゆかいなダンジョンをクリアできるようになろう。ここでマジックカードを集めて、より難度の高い探検ゲームや対戦ゲームを攻略していこう。難度が高いダンジョンはカードの消費も激しくなるが、高配当も狙えるぞ！

後半のダンジョンは高難度。それにしても……この状況は絶望的!? マジックカードを駆使して[illegible]

[illegible]

BANPRESTO ARCADIA

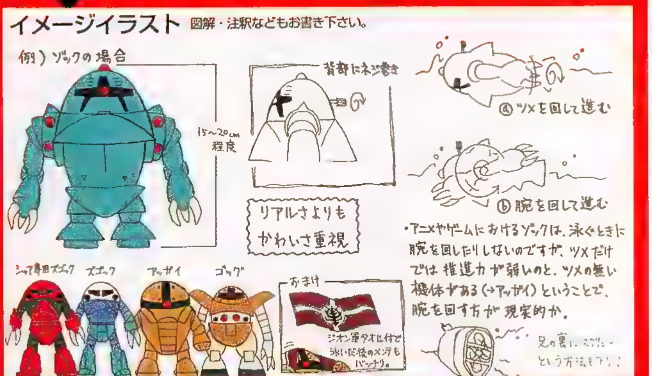
～君のアイデアをゲーセンに!!～

オリジナルプライズコンテスト結果発表!!

プライズファンの読者諸君、たくさんのコンテスト応募ありがとう。キャラクターへの思い入れたっぷりの案から、ただのお笑いネタまで、応募総数およそ100通！　主催者一同驚いております。そして2ヵ月に渡る激論の末、ついに各賞が決定したのでドーンと発表します！　入賞されたみなさん、おめでとうございます。今回応募できなかったみなさん、次回待ってますよ！

最優秀賞

副賞 プライズ商品化権／完成品1カートン／商品券5万円／バンプレスト製品詰め合わせ福袋／AMショー・AOUエキスポ招待券各2枚



「泳ぐ！　ジオン軍水陸両用モビルスーツ」
大橋 優理さん 22歳 静岡県

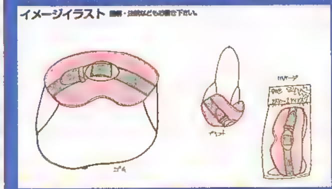
バンプレスト評：バンプレストでガンダム系が受賞だと"いかにも"な感じですが、コンテスト応募作と考えると一番でした。キレイなカラーイラストもポイント高かったです。

※商品化につきましては、製品がキャラクター版権に関わるため、現段階で最終決定したものではございません。製品化へ向けて調整中です。予めご了承ください。（株式会社バンプレスト）

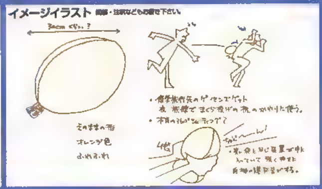
特別優秀賞

副賞 P146-147に掲載のバンプレスト新作プライズ2種（指定できます）／バンプレスト製品詰め合わせ福袋

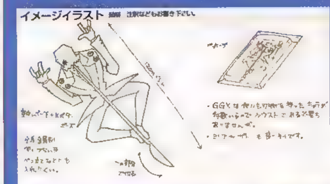
遠藤 圭介さん 24歳 愛知県　★遠藤さんからは、合計11作品ものご応募をいただきました。写真のほか「太鼓の達人・どんちゃん」、「ミスタードリラー　[illegible]」を利用したアイデアも優秀賞入選です。その栄誉とご苦労を称え、特別優秀賞をお贈りいたします！　でも、副賞は1作品分です。ご了承くださいね。



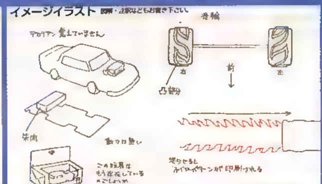
「ザトー=ONEアイマスク」
評：使う場所には気を付けて寝よう。



「影凉弾（サイキョーダマ）」
評：「影」というのがおもろい。



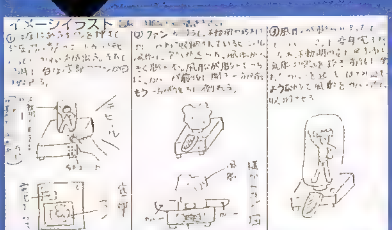
「ファウストペーパーナイフ」
評：実用品なのに使いにくい。でも、バカっぽくて欲しくなるのがプライズらしくていいです。



「Back to the Future デロリアンスタンプミニカー」
評：ただのミニチュアだと飾っておくだけだけど、これなら走らせたくなる！

優秀賞

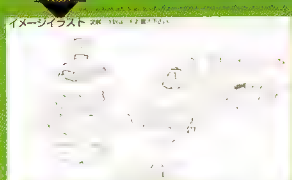
副賞 P146-147に掲載のバンプレスト新作プライズ2種（指定できます）／バンプレスト製品詰め合わせ福袋



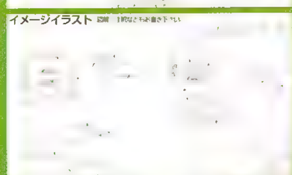
「巨大変身!! 今日もどこかでデビルマン」
鶴岡 征さん 27歳 岐阜県
評：複雑なギミックで一発芸なところこそ、プライズ景品ですね！

佳作

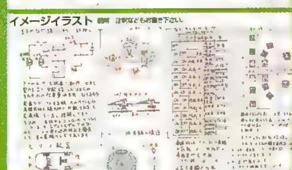
副賞 バンプレスト製品詰め合わせ福袋



「[illegible]」
[illegible]
評："親子のスキンシップに"という製品コンセプトに[illegible]



「ハイマウントストップランプ ザク」
阿部 正晴さん 32歳 茨城県
評：景品改造すれば作れるかも!?



「頭文字D ドリフトアクション&サウンドリモコンカー」
坂野 哲久さん 28歳 静岡県
評：回路図や構造、コストダウンまで記載されたことに敬意を表して。

総評

熱意あふれる作品をありがとうございました！　開発課スタッフで楽しく審査させていただきました。キャラへの愛あふれるものから専門知識フル活用の企画、「これぞプライズ！」というアホ企画（いい意味で）まで幅広く、感心しつつ楽しませて頂きました。最優秀作品は、スタッフ一同が「欲しい、遊んでみたい！」と感じたのがポイントです。景品化に向けて検討していきたいと思います。

次回はさらなるご応募お待ちしております！



コンテスト審査員のバンプレストプライズ事業部開発課・小菅氏（左）と宇佐美氏（右）。

●最優秀賞「泳ぐ！ ジオン軍水陸両用モビルスーツ」の商品化については、最終決定いたしましたら改めて誌面にて報告いたします。
●授賞に関わらず、全応募作品にかかるすべての権利はバンプレストに帰属します。

プライズワンダーランド

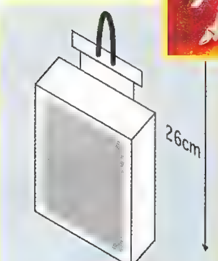
9月は新キャラ多数あり！ 要チェックだ！
それから新作発表会情報もあり！

3 機動武闘伝Gガンダム 爆熱ゴッドフィンガーフィギュア

バンプレスト・9月下旬登場予定・全2種




右手と顔が光るのだ！



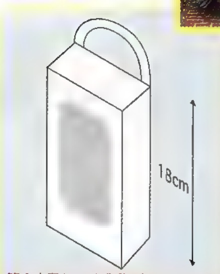
コンビニDXの極意、それはノーマルと同じ。前号を見よ！

4 ゴルゴ13 スナイパーコスチュームフィギュア

バンプレスト・9月中旬登場予定・全3種




フル稼動素体でポーズ自由！



箱の上蓋にできる隙間に、爪をすべり込ませるのも有効。お試しを。

1 ミニモニ。ぬいぐるみ

バンプレスト・9月登場予定・全4種



ついに登場、ミニモニ。4人の名前、言えますか？

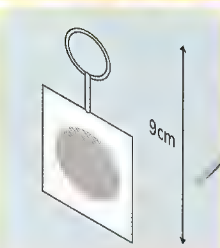
重心は首近く……。

5 ベルセルク フィギュアキーホルダー

バンプレスト・9月下旬登場予定・全9種




プライズ初登場！ 彩色完璧！



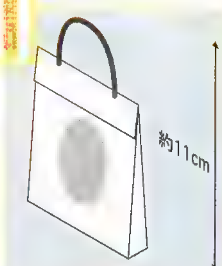
ラベルが外してある時は難度高し。とりあえず、クビレをつかみに行こう。

2 ミニモニ。リストウォッチ

バンプレスト・9月登場予定・全5種

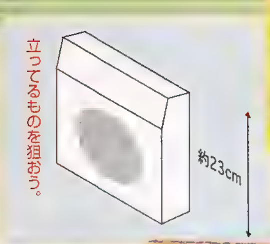



もういっちょミニモニ。だっぴょ～ん。



コンビニならラベル、クレーンタイプなら文字盤上が狙い目。

8 人生ゲーム ウォールクロック
セガ・9月登場・全2種



立ってるものを狙おう。



ルーレット型時計。完璧な作りだ。



7 ファイナルファンタジーシリーズ ジョブチェンジマスコット
バンプレスト・9月上旬登場予定・全5種



ジョブチェンジ！



これは基本中の基本。ラベルを狙うのみ！



6 ケロッグ ぬいぐるみ
バンプレスト・9月登場予定・全3種



どれも重心が首にありそう。



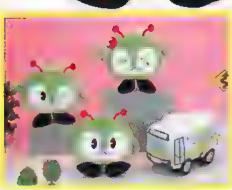


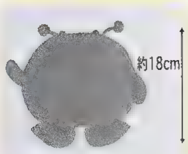
トニー、メルビン、チョコくんという名前です。

11 みんくる ぬいぐるみ
セガ・9月登場・全4種



都バスのマスコットキャラなのです。

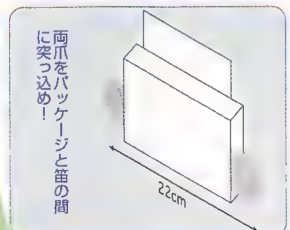




対角線をキチンとつかむべし。

10 どこでもいっしょ たてぶえ
バンプレスト・9月下旬登場予定・全3種





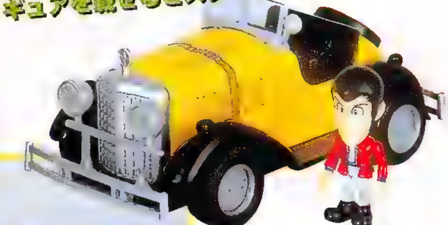
両爪をパッケージと笛の間に突っ込め！



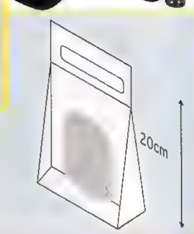
小学生読者諸君、学校に持っていこう。

9 ルパン三世 アイドリングブリキカー
バンプレスト・9月下旬登場予定・全2種

ゼンマイで振動。フィギュアを載せるとスタート！







取っ手に爪を通すのみ！

プライズコンプリートプレゼントコーナー

今月は全部で3アイテム。バンプレスト様、毎月毎月、本当にありがとうございます。応募方法は200ページだ！

①ミニモニ。ぬいぐるみ
②ベルセルク フィギュアキーホルダー
③ルパン三世 アイドリングブリキカー

プライズは浅草から始まる！

猛暑の8月2日、プライズの新作発表会が開催された。しかも、バンプレスト、セガ（システムサービス・エイコーと共同開催）、アルゼが同じ日に同じ浅草で、それぞれ別々に……。浅草はプライズの聖地となったのだ。



モンキーボールAiAiもぬいぐるみになる。ちなみに写真は本物（？）です。



ペニシリン・HAKUEIとえだいずみの手による新種のあざらし、「イースマあざらし」。（アルゼ）

パチンコスロット「ドンちゃん」のシンボルマークをキーホルダーに。さすが！（アルゼ）





次のカプコンフィギュアは、バレンタインバージョン！　来年1月だぞ（バンプレスト）



総理大臣のプライズはきっと初めてだろう。シシローという名前だ。（システムサービス）



ソフビに見えないでき！「ガメラ3」です。（セガ）



ついに出た完全変形バルキリー もちろんパーツ差し替えなし（バンプレスト）



カトキハジメデザイン RX-78ガンダムVer.Ka（バンプレスト）



目指せ、パウンド・フォー・パウンド！

GREATEST CHAMP

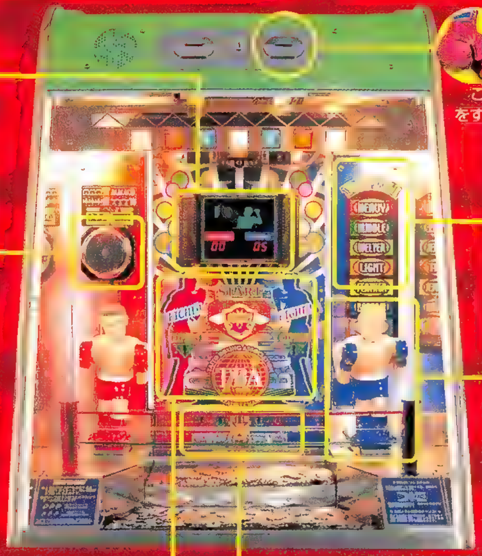
グレイテストチャンプ™ ©TAITO CORP.2001

最近ボクシングづいているタイトーから、メダルのボクシングゲーム「グレイテストチャンプ」が登場！ フィギュアが殴り合う、懐かしいタイプのボクシングゲームをメダルでプレイ。目指せパウンド・フォー・パウンド（真のチャンプ）！

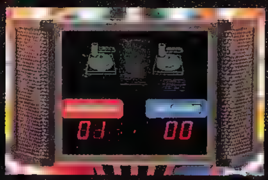


遊び方 基本の基本

①メダル投入口にメダルを入れる。
②パネルのスタートチェッカーに入るとスロット回転。
③スロットに同じシンボルがそろうとメダルがプッシャーに出てくる。
④プッシャーのメダルを落とせば、メダル獲得。
⑤タイトルマッチゲームで目指せジャックポット！



スロット画面



スロットのシンボルマークは全部で6種類。グローブシンボルが三つそろうとボクシングゲームがスタートする。「SLOT STOCK」はスタートチャッカーに入ったメダル数（10枚まで蓄積）。「WIN STOCK」はボクシング対戦後に発生するボーナスゲーム回数を表示（次ページ参照）。

グローブ（タイトル）
チャンピオンとのタイトルマッチスタート。全階級制覇でJP！

グローブ（スペシャル）
チャンピオンと賞金をかけて対戦。勝てばボーナスメダルが2回払い出し。

カップ/ゴング/トランクス/リング
通常当たり。そろえばメダルが払い出される。

メダルエントリー

ここからメダルをすべり込ませる。

獲得タイトルランプ

スロットでタイトルグローブマークがそろうとボクシング対戦ゲームのタイトルマッチになる。フライ級からヘビー級までの7階級制覇でジャックポットになるのだ。

チャレンジャーボクサー



この青トランクスボクサーが自分の分身。ボクシング対戦になるとプッシャー上空でチャンピオンと壮絶などつきあいを繰り広げるのだ。反対側がチャンプ。

パンチチェッカー

タイトルマッチ（または賞金マッチ）になると出現する。ここにメダルを入れてパンチを繰り出す。ジャブ・ワンツー・ラッシュの3種類だ。

ピンパネル

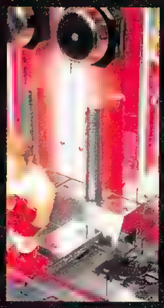
狙うは真ん中のスタートチェッカー。ここに入らなければスロットが回らない。すなわちゲームが始まらない。両サイドにあるオープンチェッカーをメダルが通過すると、スタートチェッカーのハネが5秒間だけアップしメダルが入りやすくなる。メダル連続投入が攻略の第一歩。





ハネが上がる5秒間に連続投入を仕掛けよう！

ボーナスメダル



チャンプを倒すとこのメダルの塔（70～100枚）がプッシャーにジャランと出てくるのだ。
賞金マッチでチャンプを倒すと、なんと2回出てくる！ これでプッシャーのメダルを一掃だ。

メダル「始めてみよう」物語

メダル用語事典 プッシャー：前後に移動してメダルを払い出し口に落とすテーブル。このテーブルを持つゲームをプッシャーという。チェッカー：何らかのアクションを起こすためのターゲット。シンボル：スロットで表示されるマーク。ピンパネル：パチンコみたいに釘が刺さったパネルのこと。ジャックポット(JP)：大当たり。メダルゲームの最終目的地。

メダル「始めてみよう」物語

ゴング！ボクシング対戦！



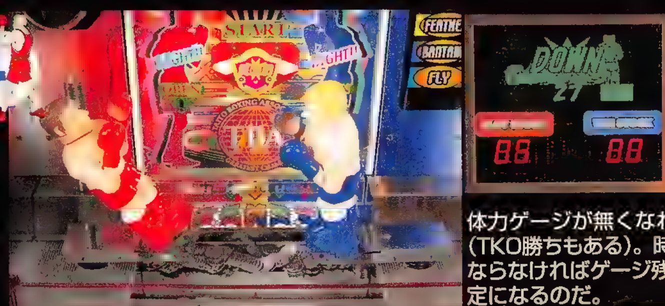
グローブシンボルがそろったとき、挑戦者はチャンプの待つ戦いの舞台へと向かうのだ。



対戦ゲームになるとピンパネル下にパンチチェッカーがせり出してくる。ここにメダルを落とせ！



ジャブ、ワンツー、ラッシュのスリット（直訳するとワレメ）にメダルが入ればパンチを繰り出す。制限時間30秒でチャンプの体力ゲージを減らせ！



体力ゲージが無くなればKO勝ち（TKO勝ちもある）。時間内に無くならなければゲージ残量による判定になるのだ。



チャンプに勝てば、蛇（たくあん？）のようになったメダルが大量に出てくる。これでメダルを一掃！　賞金マッチのときはなんと2本だ。JPになれば、このメダルがぜーんぶプッシャーの下のフィールドへ落ちるのだ。



対戦に勝ったら、次は「WIN STOCK」数を決めるルーレットだ。この数字分だけ、スロットが絶対にそろうようになる。+30ならば、次回からスロットが30回連続でそろうのだ。これで稼げ！

開発よりひとこと

懐かしいおもちゃのようなボクシングゲームをぜひ楽しんでください。それから、待機中のボクサーが筐体のガラスを内側からたたく仕掛けも見てくださいね。（開発・渡邉裕之さん）



開発スタッフの皆さん。左下がナベチャンチン・渡邉さん。ちなみに右上は広報・永田女史。実は先月もどこかで登場してるので、探してしてみよう

独断と偏見のゲーレビュー

没入度	★★★★☆	ボクシング対戦をやると病みつきに！
メダル期待度	★★★☆☆	プッシャーは運が必要だからね……。
一攫千金度	★★★★☆	JP出してごらん。スゴイことになるぞ！
オトク度	★★★☆☆	プッシャーは大量投入が基本。厳しいかな？
初心者オススメ度	★★★★☆	簡単かつ対戦がオモシロイ。オススメ！

TBAのチャンピオンたち

TBA変な名前のチャンピオンたち

ヤッサン・カマチョ（元ネタ：ヘクター・カマチョ）
きっとヤッサンな見た目の人でしょう。

シュガー・レイ・ナンピー（シュガー・レイ・ロビンソンorレナード）
どうやったら、ナンピーってあだ名になるのでしょうか？

イゴール・ナベチャンチン（イゴール・ボブチャンチン）
絶対にワタナベ氏でしょう。左の写真の渡邉氏か?

コーノ・アルバチャコフ（勇利アルバチャコフ）
ひねりも何もなく、まんまです。

オーツ・フォアマン（ジョージ・フォアマン）
これもまんまです。

オスカー・タガホーヤー（オスカー・デラホーヤー）
誰がどう見ても、タガさんでしょう。

マイク・サイトン（マイク・タイソン）
タイソンとサイトーさんの組み合わせ。ゲーム中には、めったに登場しないという幻の最強ボクサー。サイトンを探せ！





ボーっとしてると、KO負けをくらってしまうこともあるぞ。

TBAとは、TAITO Boxing Associationの略。このゲームに関する架空のボクシング団体というわけ。その団体にいるチャンピオンの名前が笑える。実在するボクサーとタイトースタッフの絶妙なる組み合わせなのだ。対戦前に画面に表示されるから、チェックしてみよう。

ボクシング対戦ゲーム攻略法！　といっても、あらん限りのメダルを流し込めば、間違いなく勝てるのであった（取材中は30戦全勝）。平均すると、25枚投入時点で決着。対戦ゲームになったら両手に10数枚ずつメダルを持って、左右2ヵ所から一気に流し込もう。スリルを楽しみたい人は、メダルを入れずチャンプに殴らせておいてから大逆転を狙ってみる？

ポップンな関係

Superpop music program in ARCADIA





第5回

マキシシングルでもミニアルバムでもない……「パワーマキシ」が、ここに誕生する!!

新堂 敦士インタビュー

8月30日渋谷クアトロでのライブ、9月7日に最新作『Shake!』の発売を控えた新堂敦士の '今' を直撃！

降りてきたタイトル

――新曲のレコーディング、お疲れ様でした。

新堂　あ、どーもありがとうございます。いやー、今回もいろいろあって大変でしたよ。まあ、いつものことやけどね(笑)。

――今回の新譜はタイトル曲『Shake!』の他に、4曲が収録されたミニアルバムとなっていますね。制作コンセプトを教えていただけますか？

新堂　ホントはね、『Shake!』はシングルのつもりで作ってたんやけど、気が付くといつの間にかボリュームが増えてたんだよね。なんで？(笑)

――なぜでしょうかね(笑)。

新堂　この中でも『Shake!』は、タイトルになってるぐらいだから思い入れがかなりあるんやけど、「恋愛じゃない」ラブソングを作りたいと思ったところから、曲の制作が始まったんですわ。

――恋愛じゃないラブソング……？

新堂　「自分を愛している人のため」の曲、とでも言ったほうがええのかな。厄介な現実に揉まれながらも、週末を目指して乗り越えていくような、「そんな自分が好きだ！」って歌ですね。

『Shake!』は曲のほうが最初に出来て、むっちゃ気に入ってたんですわ。思い入れが強い曲だから、歌詞もそれに負けないようなものを考えなければいけなかったんだけど……歌詞の前に、まず「曲のタイトル」が全然浮かばへんかったのよ。

考えても考えてもアイデアが出なくて、もう泣きそうだったね。どんなんがええねん、どうすりゃええねん、って。²Nazo鈴木さんから「もー時間ないで！」とか脅迫電話はかかってくるし(笑)。

で、突然朝5時くらいに「あれ？　『Shake!』はどうやろ」って思いついたんですわ。このタイトルって、曲とスゴイ合ってるんと違う？　とか思って歌詞をイメージしていくと、どんどん作業が進んで。これはいける！　いける！　いける！　って。……何で俺3回も言っとんねん(笑)。

――まあ、それほど手ごたえを感じたわけですね。

新堂　これは「タイトルが降りてきた！」って思いましたよ。タイトルが決まったおかげで、歌詞のイメージも一気に固まったし。いや、ほっとしました。

――曲の雰囲気としてはポップンミュージックシリーズに収録されてもおかしくないと思うのですが、今までのどの曲とも系統が違いますよね。

新堂　うーん、『君を壊したい』系を作るんだったら割と見えやすかったけど、常にみんなの期待をいい意味で裏切っていきたいっていうのがあるからね。その点『Shake!』は今までで一番の自信作だったし、確実にステップアップできてる曲だって確信があったんですわ。だから、みんなの好みを分かった上で、あえて今までとは違う系統で勝負してみようかと。

――なるほど。これまでとは違う、と言えば、新堂さんのシングルやアルバムのタイトルは日本語が多いのに、今回の『Shake!』は英語ですね。

新堂　そう言えばそうやね。でも、馴染みやすいでしょ、今までと比べると(笑)。僕のところに来たファンレターにも「新堂さんのCDは店で予約するときに恥ずかしい」というのがあったりして(笑)。店で『君を壊したい』と言うと、店員さんが必ず「は？」とか聞き返すらしいんですわ(笑)。

――いきなり「君が好きだよ」とか言われたら、誰だって戸惑うかもしれませんけどね(笑)。

新堂　今回のタイトルは恥ずかしくないので、皆さん安心して予約してください。

ライブに向けて－Starting Grid!

――クアトロでのライブが近づいてきましたが(インタビューは8月上旬)、意気込みはどうですか？

新堂　まずは大丈夫！　……と言いたいところやけど、渋谷のクアトロは場所慣れしてないというのがあったりするかも……でも、大丈夫！

――ライブにはポップンで新堂さんを知った、というファンの方もたくさん来られるみたいですし。

新堂　むしろ僕はライブで成り立っているような人間だから、実際にライブに来ていただいて、「生新堂」を見てもらうのが一番いいかもしれない。

(ここで²Nazo鈴木さんが乱入)

²Nazo鈴木　いや、新堂君のライブは本当にいいよ。ある意味、音楽CD以上かも！

――実は、私も初めて新堂さんのライブを拝見するのですが、すごく楽しみになりました。で、今回のライブには「新堂敦士2001 Starting Grid」というタイトルが付いていますね。

新堂　このタイトルって、実は鈴木さんが付けてくれたんですわ。F1とかのスタート位置を示す単語なんですけどね。

²Nazo鈴木　新堂君は、前作の『君が好きだよ』から半年空いてしまったからね。今回のライブを皮切りに、新譜が発売されたりして積極的に動き出すので「ここが2001年のスタート地点」という意味を込めたんだ。

新堂　さあ走るぜ、という感じかな。何周も回るぜ、見えへんぜ、事故っても走るよ、というか(笑)。

――事故ってもらうと困るんですけど。

新堂　それぐらい走るよ、ライブも、ということで。今後もいろいろとプロジェクトがあるみたいやけど、どーなるか僕自身も分かんない。とにかく、今は目の前のライブを成功させることですね。

生き様ってのはライブでは隠されへんものだから、自分たちの目で「新堂敦士」を確かめてほしいです。百聞は一見にしかずですわ。それで、ライブで楽しんでもらった後にポップンをやると、また違った味わいを感じてもらえると思いますね。

――では、最後に今後の新堂さんの動向を……。

新堂　ひみつ(笑)。

――ええっ!?

²Nazo鈴木　本当にいろいろとあるんだけど、その時が来たら、このコーナーで発表しようか(笑)。

新堂　まずはライブですわ。うん。

²Nazo鈴木　そう言いつつも、ちょっと不安な新堂君であった。

新堂　だから大丈夫ですって！(笑)

とにかく、これからも読めない読ませない、予想を裏切り続ける新堂敦士でありたいと思っているので、応援よろしく。9月7日の5曲入りパワーマキシ『Shake!』、ぜひ聴いてください！





9月7日発売!!



Shake！　新堂敦士

東芝EMI　TYCY-8003　¥2,000(税込)

新堂 敦士

PROFILE

[illegible]

CHARACTER FILE No.4

TRAN トランス



ジャンル：TRANCE
曲名：Foundation of our love
アーティスト：
dj TAKA feat. ASAKO

■出身地：トランスター（外銀河にあると言われている謎の星）
■趣味：音楽を聴きながら瞑想。超能力開発中？（すでに空を飛べるみたい！）。
■すきなもの：何でも大好き。何でもチャレンジ。好奇心旺盛！　それに心優しい地球人と動物。
■きらいなもの：悪事はお見通し。怒らすと不思議な力で……。

愛用のトランスクーターに乗って、今日も小さな冒険に出発！
天涯孤独で神出鬼没。なかなか会えないけど、見かけたら一緒に遊んでみよう。すぐに友達になれるよ！

新ジャンルのトランスはスタッフみんなの願いが叶って、『beatmania ⅡDX』ですでに大人気のトランちゃんに担当してもらいました。いつもはポリゴン3Dキャラなトランちゃんですが、こちらではポップン風2Dタッチです。音楽だけでなくデザインだってリミックス！

すでにイメージが確立されているキャラクターなので、どんなタッチに変換するかはアニメを担当してくれたtera氏と二人で悩みました。ポップンとⅡDX、両方のファンの方に気に入っていただけたら嬉しいな。またいろいろご協力くださったⅡDXデザイナーのVJ GYO君にこの場を借りて、お礼申し上げます。（shio）

譜面職人wac かく語りき

このたびアルカディア様におかれましては、原稿くださいとのことにあたり、これはアルカディア読者の方々と共通の話題を持っておかなくてはと、ふだんやらない対戦格闘ゲームをこっそり練習開始だぜうまくなっちゃうぜ語っちゃうぜとか思っていたところ、一面の途中で乱入されて技表見直してるうちに終了ですよ。PERFECTとか出てますよ。ヨカッタネ！　向かいの人。ていうか、何とかしてください。こんな有様で何を書けというのですか。ポップンの話でも書けというのですか。そうだよね。

そんなこんなでwacといいます。譜面職人とか名乗ってます。仕事は譜面を作ることです。本当にヒネリがなくてすみませんけど、やっぱり仕事は譜面を作ることです。二度言わなくてもいいですか。譜面職人も最近はなかなか新人が入ってこなくて、慢性的な後継者不足に悩まされているとかいないとか。

で。ポップン6、どうですか。難しいですか。そんなことはないと思うんですけどねえ。難しいという方は、ほら、あれだ、黄色いボタンを押してるんですよ、きっと。黄色いボタンを押すヤツには容赦しないぜ？　何しろ俺様に挑戦状叩きつけたってことだからなァー！

というか、つまりポップン6で気を付けたことは、とにかく譜面の数を増やして「ポップン初めまして」の人から「むしろ俺がポップンの神」な人まで、幅広く楽しめますように、ということなのです。ですから簡単なのから極悪なのまで、出来上がった譜面は詰め込みました。

あろうことか職人も知らないうち、プログラムに作られた譜面まで現れてたりして。勝手に増えてる感じが何というか近未来、何というかSF（少しフシギ）なポップン6です。

やり尽くせ、なんて申しません。のんびり遊んでください。

最後にポップンミュージックをプレイしたことがないけれど、奇跡的にこのページに目が止まったという方にメッセージ。この奇跡を大事にしましょう。つーか、これも何かの縁ですから、ポップンを始めてみてください。もう6作目までいってるゲームを今から始めるのは……というアナタ、それは誤解です。あれは ポップンミュージック6 というゲームの第1作です多分。「WECルマン24」が24作目でないのと同じです多分。「6」の意味は、ほら、あれだ、六道輪廻のマルチエンドが待っているとかそういう意味かもしれません多分。なので「ポップンミュージック6・2ndMix」が発売する前にお友達に差をつけようぜ！　よろしくお願い致します。

ポップンなプレゼント＆おたより募集

今月も新堂敦士さんから、ビッグなプレゼントをいただきました！　クワトロでのライブを目前に控えた時期の貴重な直筆サイン色紙を三名の方に、そして！　世界にただひとつのサイン＆メッセージ入りポラロイド写真を１名の方にプレゼントします！　もちろん、新堂さんの直筆ですよ！　200ページの応募方法をよく読んで、奮って応募してください!!

また、このコーナー宛てのおたよりも随時受け付けています。登場してほしいアーティストや開発スタッフのリクエスト、新堂さんへの質問など、なんでもOKですよ。あなたのポップン魂を、ここにぶつけてください！　おたよりはこちらの宛先までどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部
「ポップンな関係」係





新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その5

~とにかくShake!……の巻~



リハーサル風景　PHOTO BY Nazo²鈴木

[illegible]ホント休むことなく[illegible]も変わらずッすよ。せめて週一[illegible]の[illegible]きてぇ～ッ！そして、灼きてぇ～ッ！」なんて思うのであります。悲しいくらい[illegible]

そんな[illegible]の[illegible]のバースデーの5カ月後やね!?[illegible]で、とにかく皆さん、[illegible]してください。[illegible]

今を生きる
青春ド真ん中コーナー

超空間SNK

GBA版KOFも発表され、あとはいよいよ本家のKOF2001（仮）を待つのみとなりました。というか、2001年はあと三カ月しか残っとらんやんけ！　との焦燥ツッコミを放ちながらも、まだ見ぬ新KOFに向けて胸をときめかす今日このごろDA！

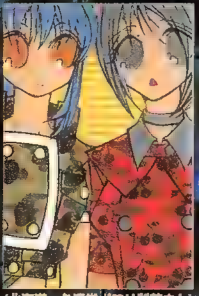
担当　たぶちけんこう

無差別級SNK絵画展

SNKのゲームに関するカラーイラストをノージャンルで掲載していく当コーナーですが、今回は何となくアレンジ道場の香りが漂っているような気がします。



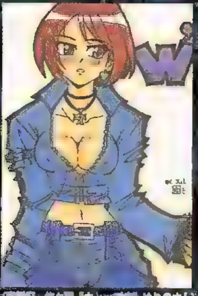
（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆筋金入りの看板役者×3！



（北海道　久遠堂ポロリ梨花さん）
☆適度なデフォルメ加減がいーかんじ〜。



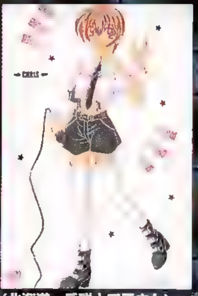
（茨城県　きくらげさん）
☆ぜひとも、次回作の公式衣装にッ！



（京都府　佐々岡"ウィップ命"ゆりのさん）
☆着せ替えコーナーはレギュラー化か？



（長野県　RED EYE'S君）
☆ソルジャーに対抗して、らしいぞ。



（北海道　丘峠十三子さん）
☆にゃんだかステージ衣装みたいよ。

特集！龍虎の拳

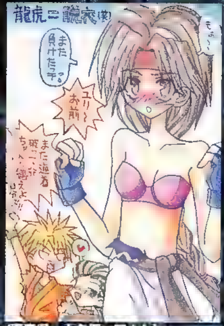
'92年に登場し、ネオジオ大人気の起爆剤ともなった100メガショックのすごいヤツ、『龍虎の拳』をオラオラと特集してしまうの巻。



（東京都　タマ君）
☆……なぜか奴には、満たされないホームドラマがよく似合う。



（京都府　上田康夫君）
☆何はともあれ気力が重要！　ゲーム性にも反映されてました。



（青森県　大久保一美さん）
☆これがないと龍虎じゃねえ〜ってくらいにネ！



（東京都　采姫炬さん）
☆業界きっての最強兄妹！　文句があるなら拳で聞こうか！



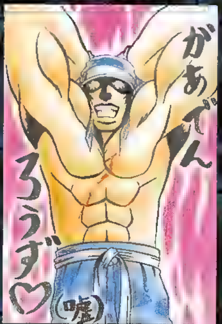
（愛知県　流葉寿さん）
☆龍と虎——その拳は伝説になり、その魂りは歴史を刻んだッ！



（福岡県　望月醒猫さん）
☆袴っ子のハートを、ガチッとつかんだ香澄嬢。凛々しくてヨイ。



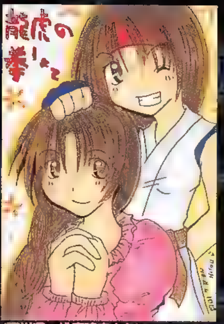
（福岡県　皐月トミィさん）
☆こやつのマイペースっぷりには先生も脱帽じゃよ。



（神奈川県　岡本雅也君）
☆宛て先はちゃんと超空間になってるところがニクイ。



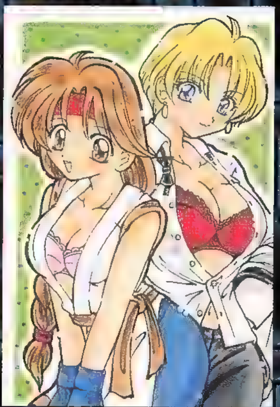
（東京都　イエローM君）
☆この一家のメキシコ道場建設編とか見たいよね。



（石川県　緋鷹瑞音さん）
☆まるで別キャラ？　その気持ち、よーくわかるぞ。

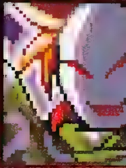


（石川県　故島良さん）
☆「ち」のおかげでキャラがすごく立っちゃいましたよNE！



（福岡県　倉長行矢さん）
☆硬派な中にも彩りアリ。そこが龍虎のいいところだ。

ブルードルフィン荻野の超SNK通信



8月3〜5日、千葉県はアミューズメントエースさんにおいて行なわれたKOF'98全国大会に行ってきました！　事前に抱いていた「3年も前のゲームだから……」なんていう不安を吹き飛ばして余りある盛り上がりっぷりに、思わず感涙にむせぶ荻野でありました（一部誇張を含んでおります）。まだまだ前途多難なSNK並びに僕でありますが、一発気合を入れてもらったような気がします。皆さん、ステキなイベントをありがとうございました！
そして一言、「燃えたろ？」

よみだし超空間SNK

今回は「龍虎の拳」特集としゃれ込んでみた当コーナーでありますが、漢っぷりみなぎる体育会系イラストがゴリグリ来ると思いきや、フタを開けてみるとユリっちがパンパンに詰まっておりました。やっぱり、龍虎というとユリの存在は欠かせないんですネ、と思いつつ、親父の存在が容赦なく忘れ去られていたという事実を、皆さん心に留めておいていただきたい。

続報！GBA版 ザ・キング・オブ・ファイターズ！

発表と同時に大反響を呼んだGBA版KOFだが、今回は新着情報として、気になるメインストーリーを大紹介！数々の謎を孕みつつ動き始めた'知られざるキング・オブ・ファイターズ'の全貌が、明らかになる日は近い!?



餓狼チームストーリー

〈ダイジェスト〉

KOFの開催が近づいてきた。テリーはいつものメンバー、アンディとジョーを迎えるためにサウスタウン国際空港に向かったが、そこに待ち受けていていたのは、異様にぐったりしているアンディと、その腕に縋々としてしがみついている不知火舞であった。

ジョーの姿が見えないのを気に病んだテリーがアンディに問うと、なんとジョーはタイ王国主催の特別試合が決まってしまい、今回は出場できないとの衝撃事実が発覚。愕然とするテリーに舞が申し出たのは、さらに追い打ちをかける一言であった。「今回は、ジョーの代わりに私がチームに入ってあげるわよ、うん！」



龍虎チームストーリー

〈ダイジェスト〉

開催が迫ったKOFを前にして、極限流チームは深刻な問題に直面していた。なんとメンバーのユリが、この歳にしておたふく風邪で寝込んでしまったのである。

さらに悪いことに、タクマはメキシコ支部道場の視察に出かけており、アメリカを離れていた。もっとも、リョウとロバートは、タクマと組むといつもろくなことにならないので、それだけは避けたかったのだが……。

思案に暮れる二人の前にとある人物が現れた。それは、ユリの見舞いに道場を訪れたキングであった。「そや、リョウ！ キングに助っ人を頼めばええんや！」。こうして、急仕立ての龍虎チームが誕生した……。

蒼く澄んだ大空を冒涜し、母なる大海原を汲尽し、緑なす永遠の大地を[illegible]した人というモノを[illegible]すべく、長きにわたる眠りより目醒めた地球意志オロチ――そのオロチなる絶対存在が、三種の神器と呼ばれる者たちによって人知れず封印されてから、数カ月が過ぎていた。

＊

「確かにオロチは封印されたのかもしれん。――が、その血はいまだにあの男の中に流れている。実に興味深い……面白い男だ」
「オレに任せてもらえりゃ、アイツがそんなに大層なヤツじゃないってことを五分で証明してみせますよ」
「まだ根に持っているのか？」
高い塔の最上階から下界を睥睨していた男は、[illegible]部下のセリフに皮肉っぽく笑った。[illegible]のスーツに身を包み、[illegible]の椅子にゆったりと身をうずめている男の姿は、世界の経済界に重きをなす一大コンツェルンの総帥にふさわしいものだったが、部下を一瞥したその眼光は、ビジネスマンというより猛禽のそれを思わせる。
傲慢なまでの猛々しさをスーツに包み隠した男は、部下を振り払って一つ[illegible]
「――だが、あの男の力を見極めるのはおまえの役目ではない。他にもっと適任[illegible]」
「あの小僧のことですか？」
「ああ。――そろそろ招待状を配らねばならんな」
[illegible]男は目を細めた。

＊

オロチの存在を知るごくわずかな人々が、オロチとの闘いがあったという事実をようやく[illegible]ある日、ひっそりと人目をはばかるように、しかし明確な意図をもって、世界各地の[illegible]に[illegible]られた。

「キング・オブ・ファイターズを開催する」

招待状を受け取った格闘家たちは、ある者は[illegible]何かを感じ――大会参加の決意を固めていた。
そしてその中には、オロチとの激闘の後、[illegible]行方知れずになっていた[illegible]二階堂紅丸、アメリカで知り合った人物とともに、ふたたびKOFの舞台へと戻ってきた[illegible]
「俺がこうして生きているんだ、あいつだけがくたばったって考えるのは[illegible]」

＊

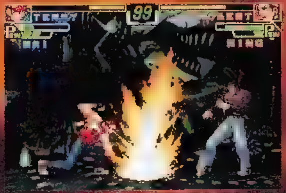
「予想通りのメンバー[illegible]してきました。どい[illegible]いつも見慣れた[illegible]」
「そうか……」
部下の報告を[illegible]は、ゆっくりと[illegible]にもたれて[illegible]
「――これで舞台[illegible]きみの[illegible]？」
「……」
じっと腕を組んで瞑目したまま[illegible]んな青年の顔色を観察しながら[illegible]
「まだ何か不満があるのかね？」
「……もし俺が満足することがあるとすれば、[illegible]の手で奴を[illegible]」
無愛想にそう[illegible]青年は[illegible]窓の外を見つめた。
どぎついネオンに彩られていた[illegible]ようとしていた。[illegible]のような三日月がその輝きを失い、代わりに目映い光をともなって日輪が[illegible]。決して交わることのない月と太陽が[illegible]束の間の逢瀬の刻がやってきた。
オレンジ色の曙光に背を向け[illegible]
「……奴が来た[illegible]」
「おい、どこへ行く[illegible]」
「構わん、放って[illegible]」
「ですが――」
スーツ姿が[illegible]気を漂わせた男は、青年が[illegible]
「よろしいのですか？ 監視をつけておいたほうが――」
「監視などつけても無意味だろう。[illegible]あれは監視している連中を平然と置き去りにして[illegible]くらませることのできる男だ」
「だったらオレが――」
「それも無用だ。あの小僧が勝ち上がってくれば、あの男は呼ばずとも自分[illegible]」
男が朝日を見つめて唇を吊り上げる。獲物を前にした猛禽の笑みだ。
「――差し当たって、我々はただ楽しめばよいのだ。このショーをな」

続々判明する、高クオリティのゲーム画面！

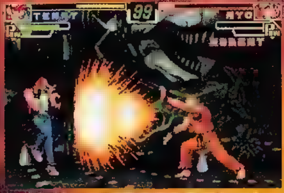
GBA版KOFの最新情報は発売元・マーベラスのHPで！
http://www.mmv.co.jp/



技コマンドや新技の有無は未定だが、続報が入り次第詳細をお伝えするぞ。



超必殺技の代名詞、パワーゲイザーもこの通り！ 早く出してみてぇ～。



どうだい[illegible]の中で[illegible]

前号に引き続き、今月もGBA版KOFの新着最新画面を公開するぞ。制作も進んでいるようで、完成が待ち遠しい限り。

今回ご用意したのは気になるメインストーリーと餓狼チームと龍虎チームのストーリー、それに必殺技系を中心としたグラフィック。ネオジオ版とまったく遜色のないクオリティで描かれていることが確認できると思うが、どうだろうか。

メインストーリーに登場するのは、過去のKOFに因縁をもつ「あの男」らしいし……続報が気になるぜえ！

次回予告

次号の超空間SNKは、お待ちかね、「月華の剣士」特集を行ないます。幕末剣劇浪漫のあんな魅力やこんな魅力を、お兄さんといっしょに紐解いていこうではないか。

そして、今月20日締め切りの10月末売り号掲載の特集は、歴代SNKヒロインの祭典「ドキッ！ 女キャラだらけのヒロイン大会」を唐突に開催します。皆様の心のSNKヒロインをイラストにしたためて、超空間SNKまで送ってください。お待ちしてます。



(福岡県　美音誠さん)

出馬予想SNK

「[illegible]にカプエヌ[illegible]」ズに登場するSNKキャラは[illegible]になる予想を立てて、見事的中させるとカプエヌ抽選でロゴ[illegible]カードプレゼント[illegible]するという[illegible]が発足したコーナーです。今回は応募者の皆さんから寄せられたハガキを中心に紹介！

今のところ人気なのは、K'[illegible]関係のキャラクター、K'や怒チームの面々、そして真[illegible]にファンに支持されている[illegible]真吾などがあります。

次回は新キャラについて[illegible]とかの進展がありそうなので[illegible]波乱含みの結果発表を楽しみにしておくといいだろう。



(栃木県　[illegible]さん)



(岩手県　ぱっきゅーんさん)



(埼玉県　四月一日[illegible]さん)

なぜか団結!! 真吾メイニア！



(埼玉県　[illegible]八さん)



(福岡県　たかおか勝己さん)



(福岡県　葉月トミィさん)

はみだし超空間SNK　「出馬予想SNK」に多数の応募ありがとうございます。上のコーナー内でも触れていますが、現在の集計でトップを走るのはKOFキャラのK'や真吾、そして一部の強い支持を受けている(笑)レオナ&ウィップであります。レオナはすでにカプエヌ2の背景に出演していますが、その他のキャラは……？　ともあれ、引き続きたくさんのご応募、お待ちしております。

GUILTY GEAR X アソシエイション XR+（セクス・リターンズ プラス）

「GGXフェスティバル2001夏」も大盛況のうちに終了し（予定）、さらなる躍進を見せんとするGGXでありますが、そろそろ当コーナーも次なる展開を画策しているこのごろです。これからも、ますます目を離せないような気がしますな。

Text：三茶ギルティ組合

月見の季節記念 ミリア＝レイジ特集

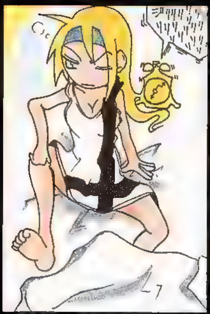
中秋の名月も押し迫ってきました。月といえば三日月、三日月といえばクレッセント、クレッセントといえばミリアの技、というわけでギルティ強引活用により、今回はミリア特集と相成りました。



（岩手県　ばっきゅーんさん）
☆険しい顔をしている時間が、もっと減るといいのにね。



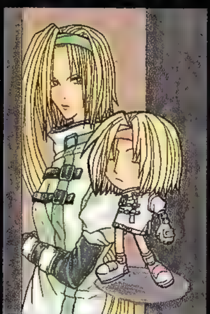
（山口県　里見ミカサさん）
☆今回はミリアさんアレンジ道場って感じ。いいけど。



（茨城県　MIZH君）
☆寝起きとか超不機嫌そうだよね。触らぬ髪に祟りナシ？



（秋田県　月形水城さん）
☆後ろ姿にほのかな艶っぽさあってグーッド。大人の女ね。



（埼玉県　某店員さんへ。水無月皇さん）
☆デフォルメの無表情っぷりが違和感ナイのはなぜ。

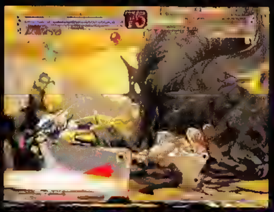


（茨城県　きくらげさん）
☆髪型のバリエーションは業界一多彩ですよね。

PS2版タイトルが決定！ 「GUILTY GEAR X Plus」衝撃の続報！

話題騒然のまま発売日が待たれるPS2版GGX。正式タイトルがついに決定したぞ。その名も『ギルティギアゼクス プラス』！　当コーナーとも'プラスつながり'でイイ感じだ。

ゲーム内容は「GGXの決定版」と呼ぶに相応しいものになっている。以前に紹介したストーリーモードやギャラリーモード、さらにWSC版『ギルティギアプチ2』と運動できるなど、新要素がてんこ盛りなのだ。



PS版GGではプレイヤーキャラだったクリフが復活！　老体ながらも、その技の冴えは気合十分だ！

さらに新キャラも明らかに!!



圧倒的なパワーでソルたちと死闘を繰り広げた、ジャスティスの悪夢が再び蘇る！　これは楽しみだ。

さらに！　PS2版における最大の目玉として、新キャラクターの存在が明らかになった！

新たに登場するのは、PS版『ギルティギア』に登場したクリフ＝アンダーソンと、ラスボスとして君臨していたジャスティスの二人！

プレイヤーキャラとして使えるのかどうかはまだ謎だが、復活してくれたのは嬉しい限り。これはますます買い逃せないぞ！

GGXゼネラルプロデューサー 石渡NOW！

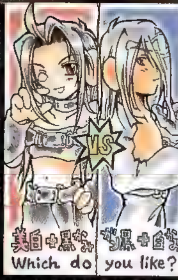
どうも、石渡です。ようやく厳しかった夏も終わりましたね。

僕の近況報告ですが、近日発売予定のPS2版「ギルティギアゼクスプラス」のメインビジュアルを制作中です。今まで僕が描くイラストは、ゲーム中の1シーンを想定して製作することがほとんどでしたが、今回はシルエットからイメージを作り上げ、かなり一枚絵を意識して作り上げたつもりです。ちなみに、ソルとディズィーが登場します。詳細は見てのお楽しみということで、カンベンしてください（汗）。

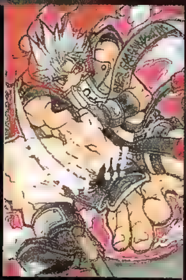
今月の格言
「やりたくないことは、無理してでもやらないほうがよい」（前向きに）

人情コーナー ガトリングアーティスツ!!

全国のギルティファンから寄せられた気合のギルティイラストを大紹介するコーナーなんですよ～。



（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆どちらも夏場は大変そーね。キューティクルも重要。



（千葉県　加川ガル吉さん）
☆その前に日本語の駅前留学をおすすめします！



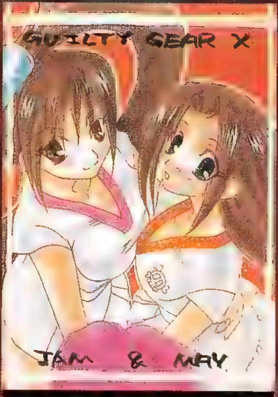
（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆人気の援団ネタシリ～ズ！エリート進学校っぽいぞ。



（東京都　守山いつかさん）
☆認定の基準はふにふに感らしいです。おめでとう。



（島根県　かじやんさん）
☆キューのお手入れには神経質そう。彼の性格的に。



（神奈川県　みの虫さん）
☆これで応援されたら気合を入れざるをえないでしょう！



（大分県　夜月るいやさん）
☆その怯えっぷりやよし。冷やした肝に8点贈呈。



（香川県　忍さん）
☆ブラック聖騎士団かね。ワルっぽくて強そうだぜ。

ゲー実況　PS2版GGXで登場することになったクリフとジャスティスだが、今のところ彼らがどのように「X」に関わってくるのかは不明だ。敵として現れるのか、味方なのか、それとも……？　PS版『ギルティギア』で見せた彼らのアクションが、「X」になってどんなパワーアップを遂げるのか、楽しみだね。ディズィーとジャスティスのビーム対決とか大変なことになりそうよ。

真夏の祭典・JAF-CON10、華々しく開催!!

カラーページよ……私は帰ってきた！

立体貴族

悠久の時を越え、今再び復活する3D大好きっ子の園、それが立体貴族！　このコーナーではアーケードゲームを題材にした立体物を容赦なく取り上げ、天下の臣民たちに立体造形を愛でる素晴らしさを遍く流布しようと目論むコーナーである。

Text　たぶちけんこう





「舞堂」（おおきに）」から出展されていたDOAシリーズ。ゲーム中のイメージ通りのプロポーションを再現しております。



「FISHBONE」から出展されていた[illegible]キャラと[illegible]のバランスが特徴的なのね。



「無計画」出展のザキ&アキ。[illegible]はゆりかも作られて[illegible]が組める。



「[illegible]」にて出展されていたDCX[illegible]の女の子。大胆な[illegible]のチョイスが効[illegible]していると[illegible]れるのだろうか。



[illegible]のオブジェが[illegible]げなリムルル。「COOL BUTTERS」で展示されました。



「WORKS[illegible]」で出展されていたディズィー。羽根の曲面の再[illegible]もさることながら、全体的な雰囲気も原作どおりです。お見[illegible]！

7月23日――この日、東京ビッグサイトは、立体大好きっ子たちの猛るカルマで熱く燃えた！　つーか、JAF-CONというのはですね、立体模型やトレーディングカードや玩具などが集結する、総合ホビーイベントなのですよ。アーケードゲーム関連のアイテムも数多く出展されているのがミソじゃよ。



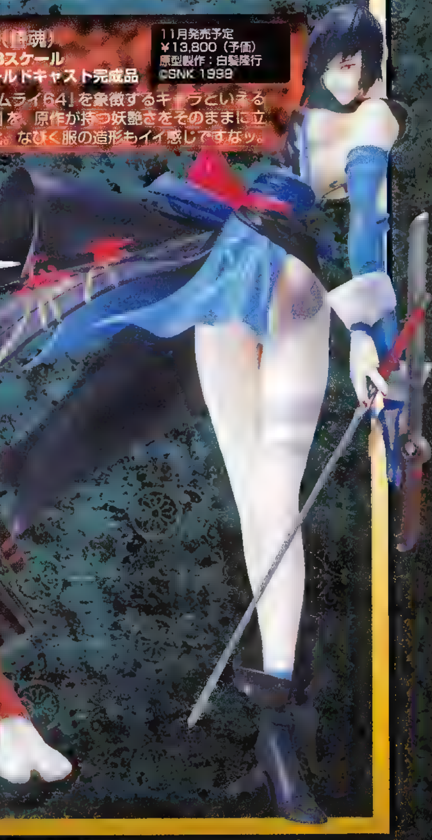
開場を待つ立体修羅ども。半年分蓄えたお小遣いが、この一日で炸裂する（予定）。

疾風怒濤！C-WORKS祭り！

立体貴族のために次々とキットをリリースしてくれているとしか思えないC-WORKSさんから、またもや新作が届いたぞ。しかも、これは次に控えた新作群の一部にしか過ぎないという……。待て、続報！







色（侍魂）
1/8スケール
コールドキャスト完成品

11月発売予定
¥13,800（予価）
原型製作：白髪隆行
©SNK 1999

「サムライ64」を象徴するキャラといえる「色」を、原作が持つ妖艶さをそのままに立体化。なびく服の造形もイイ感じですなッ。

あやね　レイファン　エレナ
1/8スケール
コールドキャスト完成品

11月発売予定
（レイファンのみ発売中）
各¥12,800（予価）

一部に根強い人気を誇るDOA[illegible]が、このたびコールドキャスト完成品にてゴージャスに立体化！[illegible]ですで[illegible]とティナのキットも発売されていますので、これ[illegible]に全ヒロインをそろえ[illegible]

覇王丸（侍魂）
1/8スケール
コールドキャスト完成品

11月発売予定
¥14,800（予価）
原型製作：円応文彦（鉄虎竜）
©SNK 1999

このほど「カプエス2」にも参入し、猛威を振るいまくっている覇王丸が凛々しい構え姿で登場！[illegible]の溢れ出る迫力の一品。ぜひお手元に！

貴族NOW!

[illegible]を積んで、編集を説得した甲斐がありました！[illegible]ところです。つーかブルーも出してほしいケロ！

コスプレ プレイスタイル

Vol.17

文／中里 毅（COSPA／Studio K-POWER Design Works）

Feel So Good Style



コスプレネーム／ゴアさん［ストーンコールド］
金メダルマンさん［カート・アングル］

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです
今回はコミケで取材させていただいたCN.ゴアさんと、金メダルマンさんです！　いやぁ～もう最高！　担当中里が夢中のWWWの選手を完璧に再現してくれています！　カート・アングルの笑顔に惚れたぜ！

取材&投稿！

皆様こんにち～。コスパの中里です。
夏の大型イベント、ワンダーフェスティバル&コミックマーケットに取材に行ってまいりました！　担当中里はほかのお仕事も兼ねているので、少ししか取材できませんでしたが、皆様のレベルの高さにビックリでした！
投稿写真も夏のイベントシーズン真っ盛りということもあるのか大盛況です！　今回も写真をいっぱい載せてお送りしたいと思います。
写真の背景色が緑の人は取材、水色の人は投稿と分けております！



◆ミュージカルセーラームーン
エターナルセーラームーン［バービー月野さん］
セーラーヴィーナス［多田カイエさん］
衣装の作りが完璧です！　パーフェクトにミュージカル版を再現していますね！



◆PSO Ver.2　ハニュ［美月なおさん］
リコ［Feiうさぎさん］
担当も大ハマリ中のDCゲーム『PSO』の皆さんです。皆さんすごくレベルが高い！



◆ガンダム　ドム［HENさん］
これは凄い！　ガンダムのドム。(^_^)いやぁ、お見事です！



◆ワンピース　ルフィ［かずまさん］　ソロ［ペヘロンチーノX号さん］　エース［京茶さん］
ポーズも衣装もいい感じのワンピースの三人組です。かっこいい！



◆ピーチ　リンゴちゃん［めろんさん］
エイリアン9　大谷ゆり［みるくさん］
お馴染みのコスプレイヤーお二人の写真を撮らせていただきました(^_^)。

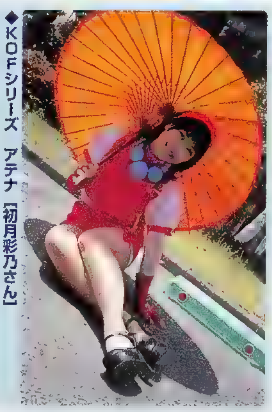
ワンダーフェスティバルなどの造形のイベントは、コスプレも造形系の方が多く、今回ご紹介しているドムのようにロボット着ぐるみも多く見られました。
担当的にもコスプレに関する制約の少ないワンフェスは楽しめましたので、未体験の方はぜひ次回のワンダーフェスティバルに足を運んでみてくださいね！
さて、左ページではオーダー特集も無事終わり、今月からはアーマー系衣装の作り方をやってみたいと思います。コスパ元造形スタッフのキャプチュード田原の協力を得て、本格的にやっていきますので、そちらも合わせてお楽しみください！
それではいつものようにコスプレ・プレイスタイル締め切りギリギリで行ってみましょう！（※編集注・過ぎてますがな……）



◆SFシリーズ　春麗［クレアさん］
懐かしのゼロチュンリーです。タイトな衣装を綺麗に再現していますね！



◆ときメモ　清川望［木下いつきさん］
綺麗な写真が印象的な清川さんです。衣装の色合いもいい感じですね。



◆KOFシリーズ　アテナ［初月彩乃さん］
楽しそうな写真がいい感じですね。顔に影がかからないように撮るといいですよ。(^_^)



◆ZZガンダム　エルピープル［竜虎沙羅さん］
小道具のキュベレイがいい感じですね！　担当もガンダム大好きです！



◆ブロギアの嵐　リング・リード［インディーさん］
おお！　シチュエーションも格好いい!!　衣装も丁寧で好感度高いですね。

コスプレカメラマンさん

コスプレ・プレイスタイルでは、最近一番人口が多いのではないか？　と言われているコスプレカメラマンさんからの投稿も募集しちゃいます！　投稿写真の裏に……
●キャラクター名　●コスプレネーム（被写体の方の）
●仕様機材（カメラ／レンズなどなど）
●撮影環境・露出／絞り　●使用フィルム
などを書き込んで送ってください！
データを写真雑誌のように掲載し、皆様がどんな機材でどんな風に撮影しているのか紹介したいな～と考えております。投稿の際に、被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよ！

投稿&お手紙まだまだ募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。
●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を、写真の裏に明記してください。
●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記してください。
●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。
●コスプレDJ
取材させて頂ける、現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問など。
●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆様からのお手紙、お待ちしています～。
コスプレホームページ紹介も募集中です～。

コス事典　夏のイベントはいかがだったでしょうか？　担当中里的には楽しいコスプレがいっぱい見られて、ホントに楽しかったです。中里もダイエットに成功した暁には、皆様に負けじとコスプレ頑張ろうかなぁ～と思っております！　……しかし、ダイエットがねぇ(>_<)とほほ。

アーマー系衣装を作っちゃおう!

今月からは、コスプレを初めて誰もが最初にぶつかる壁、「アーマー系衣装の作り方」講座です。

アーマー系衣装を作る!　と一口に言ってもさまざまな方法がありますが、ここでは担当の趣味も兼ねて「ファンタシースターオンライン」に登場する、ヒューキャストというロボットを製作しつつ、その工程を追ってみたいと思います。

細かい部品の作り方はもちろん、大物の鎧までカバーしていくつもりです。

それではいってみましょう!

まずは設計!

まず最初にレイキャストの資料をありったけ用意します。最近では、設定資料本やグラフィックが丁寧に写真に撮られている本など、コスプレ衣装を作る際にとっても助かる資料が簡単に手に入るようになりました。少し大きめの本屋さんに行って資料を探すのが一番いいでしょう。

資料を見ながら作業の流れを考えます。

大まかに……

「設計」→「原寸大三面図」→「厚紙での仮組」
→「ウレタンでの本組」→「仕上げ」

という流れになります。

設計段階では、まず自分の体型とキャラクターの形を見比べて、どこをデフォルメするかを考えます。



鎧を作るときに陥りがちな罠なのですが、頭に対して極端に鎧が大きかったり、逆に小さかったりとキャラクター設定イラスト通りの寸法・比率で作ると不格好になってしまう場合がままあります。

人間が着込むことを前提に見栄えを考えて、バランスを取っていけば、おのずと寸法が出てくるはずです。この際「設計」とは言っても大まかに大きさを把握する程度で充分です。

この後の行程で好きなだけ調整が利きますので、気楽に設計してください。

大まかな図面が出来上がったら、画用紙や大きめのケント紙を使い等身大の図面に置き替えます。

そのまま仮組に使うので、硬い紙を使うといいでしょう。

等身大のペーパークラフトを作る感覚で作業すれば分かりやすいと思います。

図面通りにケント紙を切り出しても、意外に寸法が合わなかったりバランスが悪かったりすることが多くあります。紙の段階で丁寧に修正して、納得いくまで細部を調整しましょう。ここでの調整がいい加減だとウレタンでの組上げの際に苦労することになります。根気よく作業を行なうことがポイントです。

ケント紙や画用紙など紙で組んでいくので、何度でも直しが利くようにメンディングテープなどを使うと便利です。

立体を起こす際に各辺の長さを出したりする計算式は、中高の数学教科書に載っていますので、参考になるのではないでしょうか?



原寸大の「型紙」として後でバラして使うことも考えて、各部の接合は適当で問題ありません。

また右写真の様に複雑な形状の立体の場合、平面から起こすのは非常に難しくなるのですが、試しに作ってみて隙間ができた所や、間違ってしまったところを修正すると、意外に簡単に組み上げることが可能です。



各面の形状を切り出してテープで適当に止めていくだけでも、何とか立体にはなります。そこから細かく修正していくつもりでやれば、平面からの立体化が苦手な方でも形にできると思います。

アーマーを見た瞬間「こんなの無理!」と思わずに、試しに作ってみることが大切です。

紙の段階で「意外に格好いいなぁ」となればしめたモノです。後は素材を置き替えて仕上げるだけですから……といってもそれが大変なのですが……(笑)。

最後にココまでの作業に必要な材料と道具を紹介しておきます。

- 材料　ケント紙、方眼紙、画用紙等の大きめの厚紙、メンディングテープ
- 道具　大きめのカッター、定規(色々な長さを用意すると便利)、ハサミ、分度器、など

さて、次回は仮組を元にウレタンのカットに入ります。ウレタンカットはプロのテクニックが集約する大切な部分ですので、数回に分けて解説したいと思います。ウレタンは紙と違って厚みを持っていますので、カットの仕方で立体の角の角度が決まります。そのあたりを中心に解説したいと思っています。

アーマー作りに関する質問も受け付けております。このコーナーで随時解説いたしますので、お気軽に右ページの宛先まで、お便りください。

今回の解説で分かりにくい部分の質問もOKです!

それでは、次回もお楽しみに!



HOW2DJSTYLE!! 募集

最近お休みがちでスミマセン。(>_<)
DJカメレオンがお送りするコスプレDJコーナーです。
このコーナーでは、DJプレイに関する皆様の質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送ってください。
コスプレDJの取材も予定しておりますので、取材に来てもいいよ～、という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。
連絡先も忘れずに明記してください。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ-CAMELEON
1965年　東京生まれ　A型
ONE WAY(千葉)・サバス東京(青山)・JUNGLE BASS(六本木)・HI TIME(新宿)・ベルファーレ(六本木)・CODE(新宿)など、Disco、CLUBdeDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップFM・K-MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

筐体百景

電影心象スケッチブック

ゆずれないもの

TEXT／PHOTO 田浜健康



誰もが、自分の腕を信じたい。

自分が負けるはずがない。
誰よりも愛着が深いから。
誰よりもやり込んでいるはずだから。
――自分は、絶対に強いはずだ。

しかし、それはすべて根拠のない自信。
敗北は常に用意されている。
そして気付く。自分が雑魚の一人でしかないことを。

プレイを楽しむことに意義がある。
勝敗にこだわらない。
負けることを恐れない。
それも、また楽しみ方の一つだろう。

しかし。
徹底的に負けを恐れ、
常に貪欲に勝利を欲し、
絶対に人より劣ることを許さない。
そんな世界に身を置いてこそ、
初めて見えてくる境地もある。

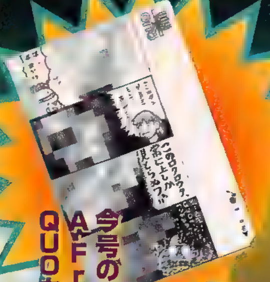
負けを認めなければ向上はない。
だが、負けを許してしまうのは、魂を捨てることだ。

すべてのプライドと執念を懸けて這い上がれ。
負け犬の自分を否定し、限界まであがこう。
ギリギリまですり減らした魂で、
世界に一つの――勝利を奪え。

取材地：池袋GIGO

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

読者が作るゲーセンの未来
A-Fro
ARCADIA FRONTIERS



今号の掲載者全員にA-FroオリジナルQUOカードをプレゼント

夏休み特別番組よろしく、なんと、今回のA-Froは1ページ増えて9ページというファンタジーなボリュームなのですよ！　これも皆様の投稿愛があってこそ！　銀河消滅の瞬間まで、今後ともよろしく。さて、次のページから企画バトル「ポップンVS.メガネ(たくさんハガキが来たほうが勝ち)」なるメーンイベントが組まれています。そちらもお楽しみに♪（臨時ハガキDJ：福田柵太郎）

アフロCMYK

今月の一枚

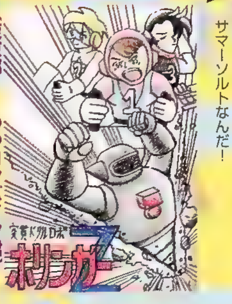


（神奈川県　千石ぶうさん）
☆カートの服を着ちゃったりして困り顔。企画バトル、メガネ企画に有効技あり！



（東京都　みやびん君）
☆なんちゃってジャス学チーム。ライデンはマスクド雷蔵校長説浮上(ねーよ)。

↑http://www4.plala.or.jp/MIYABI/index.html



（東京都　うわっコンバイン君）
☆OPテーマソングには「ドリルキング社歌2001」しかねえ。



（静岡県　竜胆さくらさん）
☆必要なのはサマーソルト！　サマーソルトなんだ！

↑http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/3121/

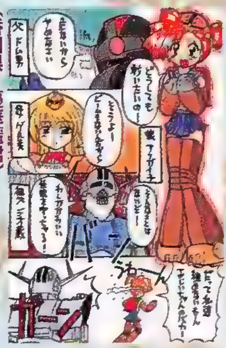


（東京都　チャン・ピョン君）
☆作品はもちろん、ペンネームが編集部でウケてたぞ。PN重要。

↑http://users.goo.ne.jp/c-men/



（長崎県　ほうれん草君）
☆天高くダークストーカーズ肥ゆるオータム。

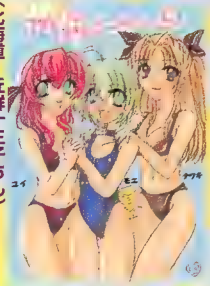


（香川県　優華麗君）
☆次回「ジェットストリーム憤怒！　娘の彼氏は白いアイツ」。見てください！



（東京都　しいのかなえさん）
☆この出で立ちでカプエス2の背景にいられたら……試合できん！

↑http://www4.airnet.ne.jp/see-no/moneypit/index.html



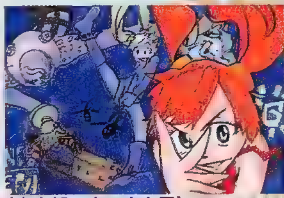
（北海道　丘群十三子ちん）
☆三者三様の魅力がある彼女たちです。早くユニット名が決まるといいですネ。



（東京都　みづきさん）
☆戦国風俗を切り拓きまくったイケメン武将たちがいたんだ……。



（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆ルージュにいたぶられるココ。不憫なり。



（東京都　夜の方舟君）
☆戦いの理由が腕の中に。悲しみから立ち直る力を与えてくれる。



（千葉県　爆テロのあぼさん）
☆ハガキ裏に、この世のモノとは思えぬヒドウな公開処刑法が。よって日本公開不可。



（茨城県　黒田カラスさん）
☆葉巻の煙が目に染みそう。マナーを守った喫煙を望む。



（大阪府　M&H Henley君）
☆独自の世界＋リンダチャイナのマニアックさ加減！　こいつはQUOカード当たりだああ!!　今月は全員当たりだったねってへ。

↑http://www.occn.zaq.ne.jp/mnh/sitemandh/

爆突！XIA RUSH！



（東京都　RIKI君）
☆周りまで元気で包んでくれる、いっしょに食卓を囲みたい人。

↑http://www2.plala.or.jp/riki



（北海道　KEI君）
☆みなさん見ました？　戦慄のしずかちゃんカラー(仮称)。

↑http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/



（東京都　カマキリ君）
☆アレンジって組み合わせの妙が楽しいもの。楽しんでるなあ。

↑http://www.01-246.ne.jp/~oh-ki/



（愛媛県　立花永樹さん）
☆君が水着なら僕は海だ、さあ飛び込んでおいで！　シャオユーッ！

CMの後は、ついにポップンVS.メガネの結果発表!!　今夜のご注文はどっちなんスかー！

A-Fro 特別編

読者が作る、メルヘン王国の未来！

pop'n music 総力特集

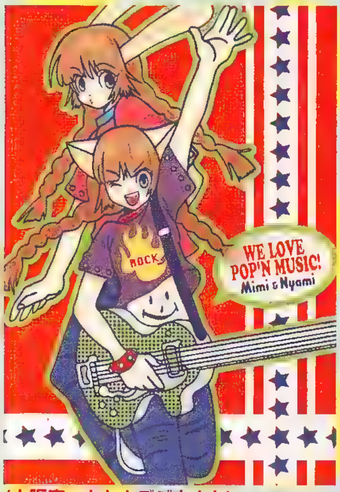
アフロ創立当初から隆盛を誇ってきた ポップンミュージック 、ついに大々的に特集化！ 当初は「VS.メガネっ娘」としての企画バトルとして、勝ったほうがより領土をふんだくれるというノーマーシーな方式での企画予定でしたが、フタを開ければポップン投稿の大・圧・勝！ もちろん、特集の投稿量としても過去最高を記録！ こいつあたまらんということで、今回は担当生命を懸けてアフロ初のカラー増ページを敢行いたしました。今まで興味なかった方や音ゲーは苦手だーという方も、これを機に遊んでみることをお奨めしますよー。

パーティ進行：田渕 健康



（大阪府 二ノ宮レオ君）

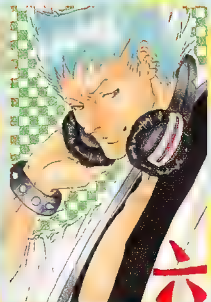
↑http://www1.odn.ne.jp/~cex03690/flow/



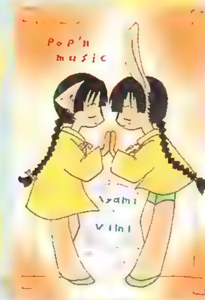
（大阪府 カトウデジ太さん）
☆なにはなくとも、やっぱりこの二人がいなきゃ、パーティは始まらないでしょ！ んねッ！



（秋田県 みーすたんさん）
☆性格的にウマが合うのかな。世話好きと王子様って感じで。



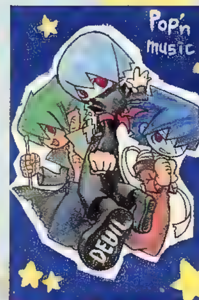
（愛知県 流草寿さん）
☆腰入れて奏でようぜ。ボタンに気合、叩き込むべし。



（神奈川県 朝比奈祐希さん）
☆ぼわ～んとした優しい音が、聞こえてきそうな一枚です。



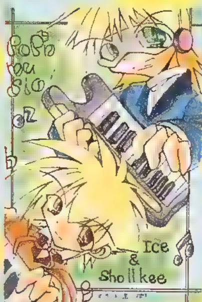
（新潟県 貴水ともこさん）
☆見た目は一般人に見える？ 神は見かけによらねえってね。



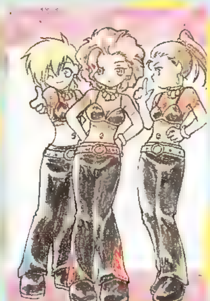
（大阪府 とまとさん）
☆こやつらに引っ張られてハマったって人、多いでしょ。



（兵庫県 神崎渚さん）
☆丁寧に描かれた曲線ラインに、溢れる愛を感じてしまうのでっす。配色もポップでイイ感じ。



（富山県 HISANAさん）
☆キーボーディスト夢の競演！ こんな新ユニットも見たいね。



（愛知県 祐絵さん）
☆実はDeuilの対抗馬!? 活きのよさでは負けてません！



（栃木県 珠月さん）
☆今回はタイマーが大人気。村が作れそうな勢いでしたよ。



（奈良県 大樹みゆさん）
☆音楽でつながってるから、見せる笑顔は共通なんです！



（東京都 上山光紀之さん）
☆Yes！ 踊る喜び、これぞ生きてるってカンジ。



（福岡県 皐月トミィさん）
☆キャラと曲のイメージが、強く結びついてましたな。



（愛媛県 立花永樹さん）
☆ジャンルも場所も選ばない、何でもアリなのがポップン！



（愛知県 ヒトデ星さん）
☆悩みや心のイザコザは、きれいさっぱり片してやるぜぇ。



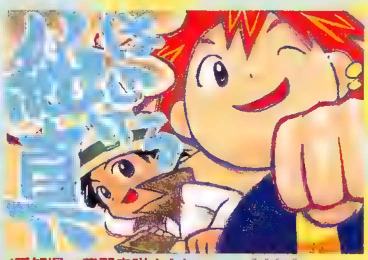
（福岡県 神月ゆうきさん）
☆人気、根強いですよー。ヒロインの地位は揺るがない？



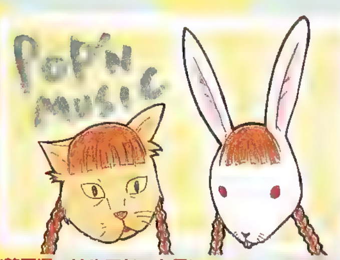
（奈良県 くんこさん）
☆妙にハジけてるさなえちゃんが気になる今日このごろ。



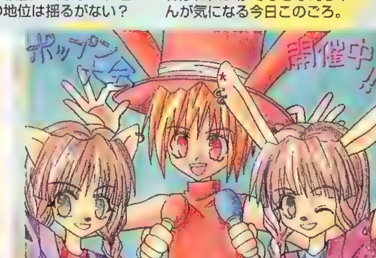
（埼玉県 四月一日進さん）
☆独立してゲーム作れそうだよー。アクションとかシューティングとか。



（愛知県 只野未咲さん）
☆夢と希望が原動力。ヘコたれない明日を目指そう！



（静岡県 はやてじゅん君）
☆いや、まあ、確かにそーなんだけど。これはこれで味があって先生好きだぞ。

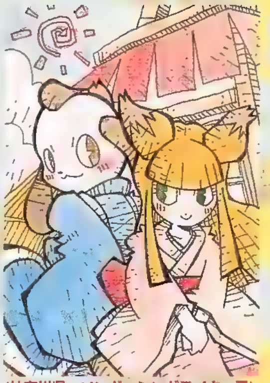


（青森県 大久保一美さん）
☆本当にたくさんの応募、ありがとです！ 改めて人気のすごさを再確認さっ！

A-Fro ひみつ情報 いつか権力を握った暁には、必ずや「Let me feel so high」をCD化してやるぞと野望を抱いている担当Tです。今回の特集には多数の応募ありがとうございました！ っていうかこんなにたくさんの特集ハガキを見たのははーじーめーてーだー。ちょうどエンブレに来ていた新堂さんにもハガキを見てもらったりして、豪華に仕上がった今回の特集。楽しんでってくださせえ。



（大阪　鷹君）
☆国境を越えてひとつになれる。素敵な可能性、聞こえてきませんか？



◆http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆二人が笑えば、おEDOは今日も、天下一品NIHON晴れ！



（石川県　緋鷹璃音さん）
☆「新堂さんからのコメント。むっちゃカワイイやん！」



（岩手県　いのうえはまこさん）
☆ⅡDXからの出張でしたが、すっかりポップンワールドに馴染みましたね。



（東京都　イネさん）
☆実はポップンってヒーロー満載。正義の心――音に乗せて放とうぜ！



（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆6の最難関見参！君に越せるか、この山が!?



（福島県　みなせトオルさん）
☆ポップンイラストって、描き手さんの個性が出るので面白いですよね。



◆http://www.geocities.co.jp/Foodpia/9417

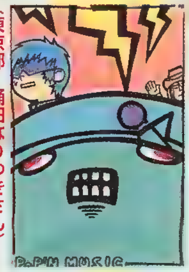
（愛知県　クロサワリョーさん）
☆人呼んでまごころファミリー。赤パンは一家の掟なのだろうか。



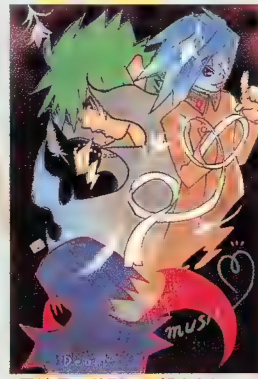
（大阪府　姫☆リンゴさん）
☆マイペースであり続けることの素敵な今日。彼らが教えてくれるのさー。



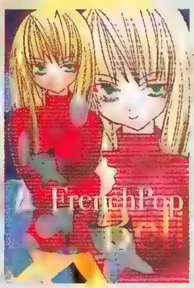
（東京都　松澤シユキさん）
☆働くポップン、大人の味わいっス。もっといろんな職業見たいですね～。



（東京都　桶田なりゆきさん）
☆さりげなく病んでいる。そんな気がなきにしも。



（長崎県　花形3四郎さん）
☆耳元囁くFalling heaven。禁断の果実、その名はDeuil。



◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/2642/

（栃木県　成瀬めいさん）
☆エレガントな雰囲気の中にも、な～んか小悪魔的魅力が漂ってるんですよね～。



（神奈川県　銘丹乃都さん）
☆ポップンキャラの中では比較的落ち着いた感じがしますよね。ヒグラシさん。



◆http://www14.u-page.so-net.ne.jp/cd5/sono-yan/index.html

（大阪府　ムンク園山さん）
☆気負わず出かけてみよう。音楽旅行、どこまでも続きます。

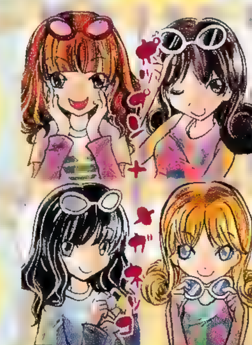


（秋田県　序偶さん）
☆キャラのセレクトが渋いねっ！ポップンワールドのいぶし銀だし。

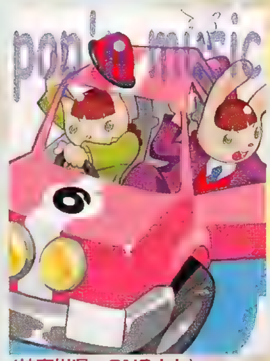


◆http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sumire/1918/

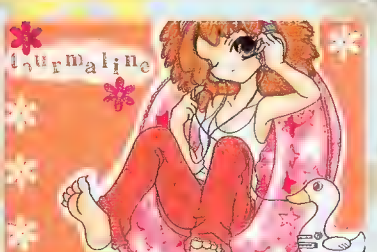
（宮城県　剣凰君）
☆現在名前募集中の彼女です。どんな名前になるのか楽しみだね。



（埼玉県　棟はるかさん）
☆ポップンプリティ、集めてみました。眼鏡っ娘特集と互換性あり。



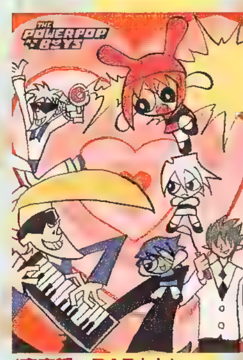
（神奈川県　CN8さん）
☆「6」では、いろんな姿のミミとニャミを見られて楽しかったですよね。



（北海道　東子会さん）
☆オフの日のトルマリンさん。常に音楽と一緒なんです。



（静岡県　大山高嶺さん）
☆うおお～、こんなにカッコいいダミアン見たの初めてじゃああ。



（東京都　PAFさん）
☆違和感ないところがすごい。キャスティングの妙味ですな。



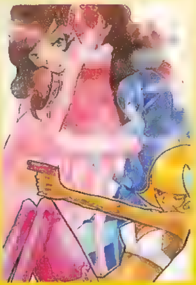
（愛知県　ayaさん）
☆魂と魂を音楽でつないでみる！響き合うもの、きっとあります。

A-Fro ひみつ情報 今回のポップン特集では、今まで溜まりに溜まっていたポップンのストックハガキを消化してやるぜえグフフ、という目論みもあったのですが、あまりに投稿量が多すぎて、逆にストックが増えてしまったというヤブヘビっぷり。ぐはあ。そんなわけで、近いうちに復活大会もやるかもしれないので、今後ともA-Froポップン情勢をお見逃しなく。ていうか、増ページ希望。



ポップン界の雄・西ユキイ大放出

A-Fro黎明期からポップン布教に大いに貢献していただいた、大阪府にお住まいの西ユキイさんのストックを特別放出であります。





(大阪府　西ユキイさん)
☆読者にも好評の西ユキイワールド。スタイリッシュな画風が受けてます。



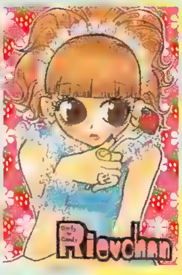
(埼玉県　マルミ茶さん)
☆ナリは小っちゃいけど、心は立派なガンガールなのね。



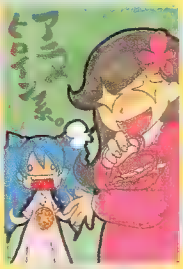
(東京都　まるみや☆なちさん)
☆リクエスト次第では第二回大会も可能！ ポッパーの皆さん、これからも応援よろしくー。



(兵庫県　克至君)
☆男・MAN……。マスクの下を見てみてぇぇぇ！



(静岡県　ココロザシノさん)
☆一瞬アレンジ道場行きかと(笑)。まとめ方がかわいいです。



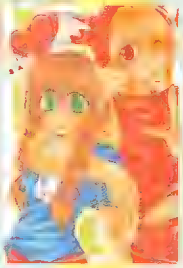
(埼玉県　水無月皇さん)
☆作品全体に漂う、油断のならないこの空気は一体何だ……。
⬅http://v7.net/kzhouse



(京都府　巽さん)
☆「6」って何気に変わり者ぞろいだと思われるの巻。人間以外が多くない？



(東京都　かじわら誠さん)
☆スギレオコンビは安定した投稿量を誇ってました。人気者ですねッ。



(福岡県　ゆずはりんさん)
☆ついにツーショット実現！ミミちゃんも秒読みかも〜。



(神奈川県　ラナ・放浪の迷子さん)
☆ピンポイントにマニアック。チェック細かいですねー。



(茨城県　殿様君)
☆次回作では、もっと成長した彼女を見ることができるかな？ あと脱カナヅチ。



(東京都　伊藤良貴つぶせ)
☆求道者の姿勢に人気が集中！背中のパンダも見逃せねぇ。



(愛知県　早乙女ナミさん)
☆次の作品ではどんなコースが入るのやら。またーつ新しい楽しみが増えました。

メガネ最大のイベントA-Fro GLASS MANIA 2001



⬅http://www.renge.sakura.ne.jp/~psy/top.html

(北海道　PSY初段)
☆4エバーより安井せつな嬢じゃい、眼鏡企画フォーエバー……。



(群馬県　NAGA初段)
☆全キャラ知ってる人は、眼鏡母神キーサラーギのご加護があるそうな！　全員はキツイかも！＞俺。

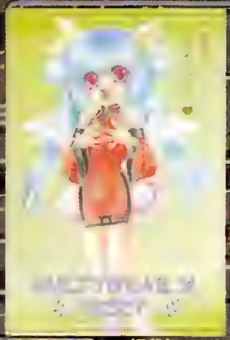
激！アレンジ道場

先月は紙上[illegible]のためにお休みを頂いた[illegible]、今月からはレギュラーコーナーとしてカムバック。読者の方々のアレンジ魂を燃えたぎらせるべく、今日も荒野を駆ける我らなのさ。

text 田渕



(愛媛県　モリヒロミ二段)
☆実はメカアレンジもこなす彼女、守備範囲が広いのね。



(京都府　miyu初段)
☆A-Froの少女漫画パラメーターは彼女に負うところが大きかったり。



(東京都　HORIN初段)
☆当道場の規定種目と化したリリス嬢。大会を開くしかないのか。



(東京都　ムドウ二段)
☆ヒカルは何となくムドウ君が描きそうだな〜と思っていましたが、やはり(笑)



(青森県　白帽野郎一級)
☆ザ☆ピ〜スなオモムギの一枚。[illegible]



(北海道　木ノ下ナビ一級)
☆ダイガードライブVer！ [illegible]



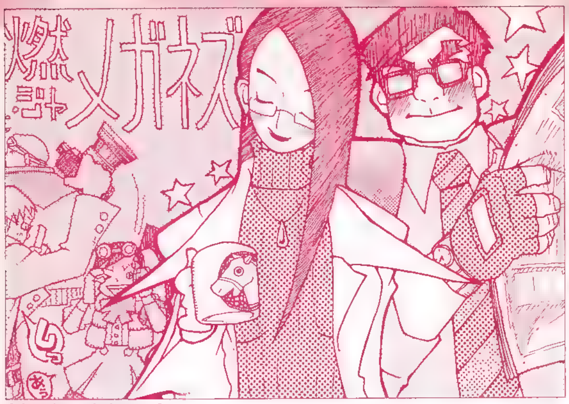
([illegible]　[illegible]一級)
☆パンテモーヴムから道場破り！[illegible]ナイスアレンジがCOOL

メガネ騎士団の諸君、転職するのはまだ早い！　次ページへ転進せよーー!!

A-Fro GLASS MANIA 2001

CMYKでは歴史的大敗を喫したメガネ企画ですが、グレースケールにてたくましく生き延びることに成功!! 嗚呼、日本のメガネ人口は推定5000万人、3人に1人はメガネやでホンマ。なのになんで負けるのさ父さん！

おはがき担当：騎士団副団長S



(東京都　楽丸さん)
☆う〜ん、、青春ど真ん中ですねえ。なんだか知性溢れる眼鏡カップルです。

君の心にメガネよかかれ

今回のメガネ特集大変楽しみです(冊：申し訳ない……)。メガネ……なんてよいアイテムなんだろうと思います。

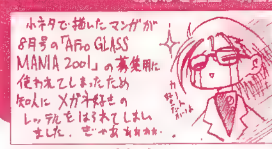
メガネといえば恭介しか出てこなかった私に、もうひとりメガネっ漢の記憶が……憲麿呂。誰か書いた方がいらっしゃらないか、楽しみです。
(東京都　桶田なりゆきさん)
☆憲麿呂投稿来てない説……。全人類が心の片隅で思い浮かべていながらも「誰かがやるだろう」と、譲り合ってしまったのかも(泣)。次回に期待だ！(次があればネ)

第二回アルカディアアーケードメガネキャラ部門設立希望!! キャラクター大賞とかぶるけど、今年はメガネキャラが大漁なので、やる価値はあると思います。

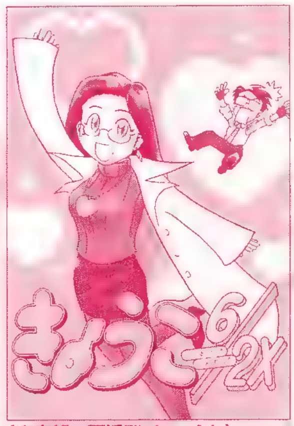
ゲームセンターの店長や各ゲーム情報誌に企画書を送るときハズかしそうですが(笑)。優勝は燃えジャスのランね。
(埼玉県　メガネプロフェッサー君)
☆ダメ。優勝はリミ。というか、今年のメガネキャラを全部抜き出して、メガネ協会(あると思う)の会長にナイスデザイン賞を決めてもらうというのはどうかナー。会長殿、これを読んでいたらご連絡を。



(石川県　故島良さん)
☆結束力ならよそには負けねえ。メガネ特集STARTだ！



(神奈川県　天川君)
☆過去の君は死んだ。これからはメガネという単語に異常反応するキャラとして、第二の人生を歩まれよ。おめでとう！



http://home1.highway.ne.jp/dokiwaku/
(東京都　硬派Tinhatくん)
☆水無月響子は一見普通の女教師。だが、精神たけが6歳児……なのか!?


(大阪府　エムハラ君)
☆ボールにはマニュピレーターで虫眼鏡を持たそう。



(北海道「狼神に捧ぐ」碧海ゆうさん)
☆桃子や探偵ジオたちがいれば結成☆メガネズでしたのに。隠し熱望。



(福島県　出海左京さん)
☆ポップンワールドから出張。こ、これメガネ企画宛てだよね、け、け、掲載していいんだよね？



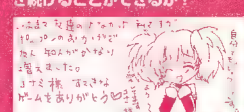
(静岡県　Seijiganさん)
☆エンドCLIPは超能力漫才！　予言だ、我々は必ず戻ってくる！　サイキック2012みたいなメガネっ漢だらけのゲームを作ってください！



(東京都　QQQ君)
☆みさこ嬢は私の花嫁決定なので、ここまでハアハアせずともよい。続編出来ないかな、きらスタ。

9つボタンを叩く群星

ポップンに無限の愛を注ぐナチュラルボーンポッパーズたち。彼らのドラマティックな高得点叩き様を聞けっ、そして感じよ！　君は叩き続けることができるか？



(愛知県　[illegible]さん)。

ポップン好きなのさ。入院中も抜け出してゲーセン行ってるのさ。なのさ。
(滋賀県　オクダダ君)
☆入院した理由が「叩き過ぎ」だったらイヤーン。

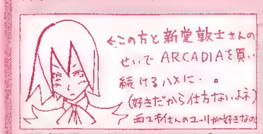
W・B・ローズ好きの友人に「六が好き」と言ったトコロ、変だと言われたのですケド普通ですヨ。ローズ様もスキだけどね。
(東京都　キリサメさん)
☆FEVER勝利画面は金剛脱衣門扱いですぜローズさん。

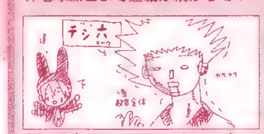
ポップン6のエキスパートコースをプレイした。パーキッツやサナコースがあるのに、なんでパワーコースなのだ。「どうして新堂コースじゃないのだ！」と思ったのは私以外にもいるハズ……。
(新潟県　睦月しゃるなさん)
☆いい質問だ。サムライ症候群にお便りするが吉。

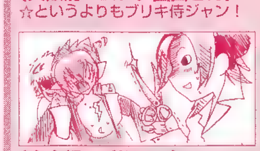
エキスパート「パワーコース」。ステキですねー。後ろに誰もいなかったので、パワーコース10回以上やりました。手が痛い……。
(茨城県　茨城弁さん)
☆炎のコマとかできそう。そのエネルギーを発電とかに活かせたらいいんですけどね。

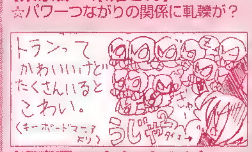


(北海道　なつめくるとさん)
☆今後ともよろしくですね♪

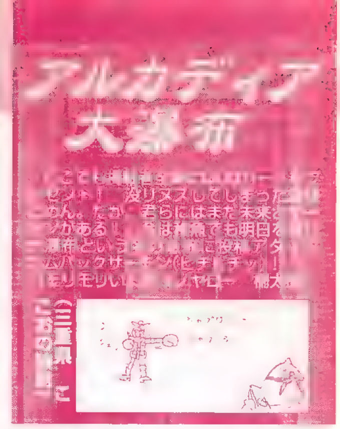

(沖縄県　ピクルスさん)
☆地球滅亡まで連載は続けるで！


(大阪府　ムンク園山さん)
☆というよりもブリキ侍ジャン！


(東京都　采姫さん)
☆パワーつながりの関係に軋轢が？

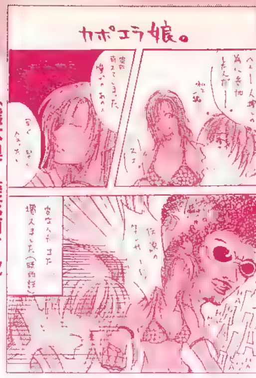

(青森県　パプリカさん)
☆宇宙人だから増殖もありでしょう。

A-Fro ひみつ情報　ハイメガポップン砲の直撃でジャブローに散ったメガネ企画ですが、参加した騎士団諸君の勇猛果敢なメガネスト魂は薔薇よりも気高く美しかった。その魂が認められてか、なんと領地奪回のチャンスが与えられた。新たな敵(企画)が出現した際に、さあこいコノヤローと喧嘩を売る所存。目標は半ページ以上の領地獲得だ！　騎士団残党はメガネネタを貯蔵して戦いに備えよ！





（三重県　猿天化G君）
☆思われニキビだったり。もちろんワタシからの、キャッ☆



（熊本県　葵花南さん）
☆普通じゃ生きていけない世界、それが鉄拳。



（奈良県　ヌーン君）
☆早まってはいっかーーん！

夏休み忍者フェスタ カミカゼ戦隊忍者コマンドー1

2001年、日本各地にそりゃもう唐突に大怪獣その他が出現した!!

KOFを求める皆の声が、間違って闇の底からKOMを呼び起こしてしまったのだ！　まあ、一文字違いだしネ！

誰もがヘーオプと泣き叫び逃げまどう中、日本を救うべく世界最強のSINOBI集団（総勢三名）、『NINJAコマンドー』が立ち上がる！

そして今！　戦いの場に彼らの駆る『汎用NINJA型決戦兵器』が、空から風呂敷滑空で大地に降り立った！　その名も『不破刃ガーZ』！　よォしステキだァ！　NINJAコマンドー三傑の一人『リュー・イーグル』はこう言い放った！

「が、がまんできない！　拙者が乗る―――っ！」

ちなみに三傑の残り二人は影薄いから割愛☆（非道）

「真空斬首刀ォオー!!（機械音声）」

小粋DEオチャメなステップから繰り出す手刀が、怪獣二、三体ほどをギロチンだ☆

「しんぱいごむよう！　みねうちでござる！」

手刀にみねうちなどない。

これを見て身の危険を感じた怪獣どもが不破刃ガーZを取り囲む！

「おおぅ、きゅうち！　む！」

なにやらこのへんにしかけがありそうなはいでござる！」

そして押された　超必ボタン！　すると不破刃ガーZが両手を天に掲げ、発光しはじめた！

説明しよう！　不破刃ガーZは地球の人々からパゥワーを強制搾取（死ぬ一歩手前まで）する、甚だ迷惑な機能が付いているのだ！　集めたパゥワーはNINJAエネルギーに変換され、最凶の必殺技を放つのである！

「闘！　神！　翔ーッ!!（機械音声）」

―そして戦いは終わった。

すべてが廃墟と化した荒野に立ち尽くす不破刃ガーZ。力なき正義は無力だが、ありあまってるのも問題だよネ！

しかし、リュー・イーグルは熱く震える拳を胸にこう言い放つのであった！

「しんぱいごむよう！　みねうちでござる！」

爆殺にみねうちなどない。

爆裂究極的に完。

（山形県　黄昏の踊る溶断工山下洋君）

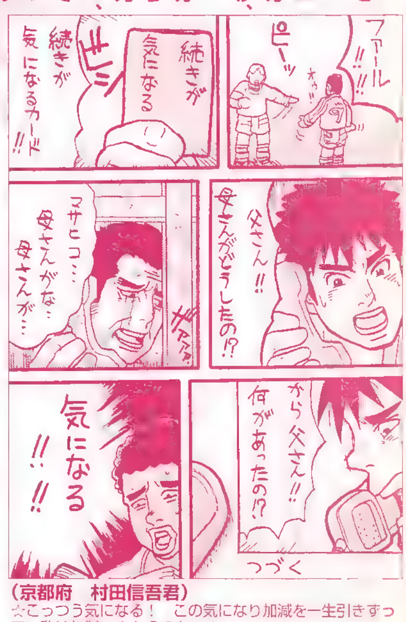
☆NINJA戦隊に言いたいことはひとつ。……君たち本当はNINJAじゃねえだろ。



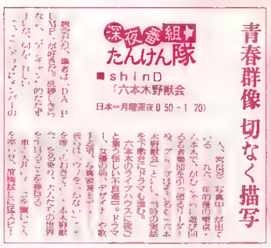
（静岡県　大山高嶺さん）
☆このコメントのために●○用品コーナーをうろついたさ！



（新潟県　げっつ☆先生）
☆怪しげな研究所って、大体崖っぷちに建っているのよね。



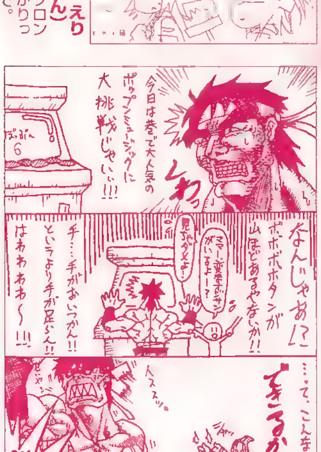
（京都府　村田信吾君）
☆こっつう気になる！　この気になり加減を一生引きずって、私は地獄へ向かうのかっ！



（千葉県　会田惣君）
☆「別に木刀振り回す人がリーダーではないらしい」だってさ。



（京都府　えりめぐみさん）
☆ラストブロンクスつながりっつーことで。



（新潟県　番君）
☆新潟よりファイターズヒストリー番長誕生の予感。

イーグル復活便乗企画
Come back マイク!!!

寅さんばりにぶらりと帰ってきたイーグル。某漫画でアドンに殺られていたという記憶は封印しておこうネ☆　彼の復活を機にマイク応援ハガキがもっつり届いたので、ここに掲載ス。



（宮城県　STO君）
☆同胞からも白い目で……マイクはお嫌いですか？

カプエヌケイ2において、イーグルがリバイバルを遂げた。いずれは烈・激・ジョー・李も出演するであろうことは疑う余地がなかろう。

しかし、問題はマイク。『ストリートファイター』で一番（多分）の不人気キャラな上、今さら出てきても彼とキャラがかぶってしまうだろう。

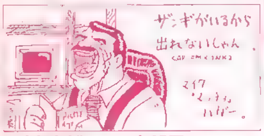
でも、マイクだけとり残されるとかわいそう……。カプコンさん、自社のキャラを愛さば、ちゃんとマイクも出してあげてください。

（滋賀県　大聖リース君）
☆マイク本人より背景のほうが記憶にある（酷い）。ロボ化、デビル化、はっぱ一枚ぐらいに変貌しないと出演不可？

A-Fro ひみつ情報
投稿が爆発的に届きすぎてモー大変でした、という作品は、カプエス2と鉄拳4。カプエス2はエキセントリックな新キャラをいじるネタがトゥーメニイ。鉄拳4は吉光ネタか同ネタ多数気味。文章ではレゲーネタが多かった。ポップン投稿は、それだけでA-Froが埋まるのでは？　と思うぐらい届きました。次はポリゴン矢吹ジョーが狙い目だ（根拠ナシ）。

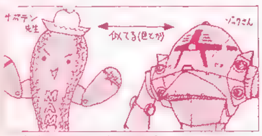


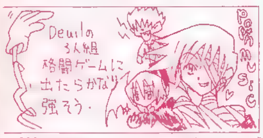
⬆(長野県　RED EYE'S君)
☆レオナ番長大いに嘆くの巻。よよよ。



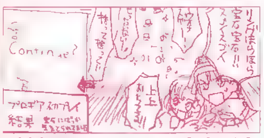
⬆(東京都　F.F太郎君)
☆キャラかぶりまくりだしNE!


⬆(長野県　土産ヤスノリ君)
☆中古ショップへいざ走れ!

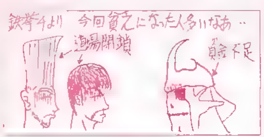

⬆(熊本県　赤色君)
☆見分けがつかねえ世。

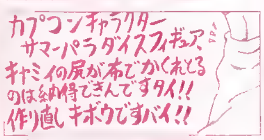


⬆(静岡県　けいと☆ねずみさん)
☆「ぼくドラキュラ君」にも出られるね。

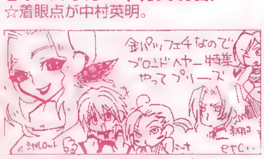

⬆(高知県　ヒタチカナエ(N)さん)
☆貴婦人にはアリガチーヌといえる。


⬆(東京都　しばまるさん)
☆安定感バチシーなところがいいのかね。


⬆(秋田県　序偶君)
☆未来社会もせちがれえなあ。



⬆(シズオカ　中村英明君)
☆着眼点が中村英明。


⬆(東京都　采姫炬さん)
☆じゃあ1色で特集を(おい!)

MMターボ 無理想 無解決

アンケートハガキの片隅からゲーマーの日常をお届けするMMターボの時間がやって来ましたでチェキ。「っていうか、モンキーボールこれすなわち猿の惑星を指すものであり、密かにタイアップしてましたか?」などというとんちきな自作自演を繰り出すコーナーでもあるような気がする。(潤)

「MS-05 ザク」、通称「旧ザク」。アルカディアのことゆえ、そのうち「1日ザク」という誤植をするだろうと楽しみにしているのですが、なかなか、やらんな……。
(愛知県　大相撲秋場所君)
☆『式ネ申の土成』とかやりそうなもんだけどな。……やんないか。

チャット倶楽部の投稿を読んで、思ったことです。挑発って最近は無意味に付いてますが、相手の心象を悪くするだけのシステムなら要らないと思います。
『ギルティギア ゼクス』のように、相手を讃える「敬意」ならいいと思うのですが……。ベストなのが『スパイクアウト』の「Thank you!」ですね。
対戦で負けた側が、気持ちよく席を立てるシステムがあってもいいんじゃないでしょうか。
(神奈川県　dal君)
☆とにかく、「対戦を楽しくする」ためのシステムなら大歓迎なので、挑発をコミュニケーションに有効活用できるとよいですね。

ア・バオア・クー外部にて、俺がガンタンクを使っているにもかかわらず、さらにガンタンクを投入してくる連邦の作戦が良くわからない。
(東京都　atsm君)
☆フ。ジャブローのお偉いさんは、現場のことなんて考えちゃいねえのさ。

ていうか、シケギャグで常に大笑いしている僕はどうすればいいでしょうか。
(大阪府　アクロス君)
☆……こっちが相談したいケロ。

リベットさんの帽子の「W.A.P」が「私の・愛は・プラグマティック(実用的)」の略だったら、妙にハマってて恐いな、と思う猛暑の午後でした。
(群馬県　NAGA君)
☆……ばれちゃあしょうがねえ。

私の知り合いにギース・ハワードを見て、合気道を始めた奴がいます。……もう6年経ちますが、まだ諦めてくれません。ていうか気付いてくれよ無理だって……。
(栃木県　ダスター・コート君)
☆頑張れば、いつかビルから落ちても死なない身体になれるし、亡霊になっても活躍できるさ……なんて口が裂けても言えない。健康にはいいと思うが。

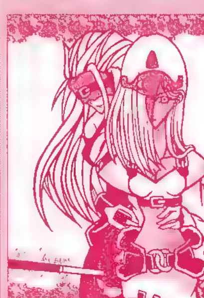
A-Fro投稿と県民性の研究

6月号で八坂あずささん、8月号で葵花南さんが自分の県の投稿掲載数を気にされておりましたので、不肖私めが調べてみました。
調査範囲は2001年1月号から同年8月号まで、都道府県が載っている作品一点を1ポイントとして集計しました。では結果を。

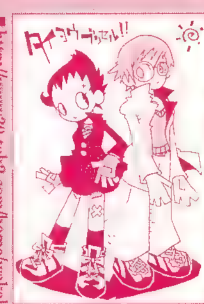
順位	県名	ポイント	順位	県名	ポイント
1位	東京	183pt	25位	岩手	9pt
2位	大阪	116pt	〃	福島	9pt
3位	神奈川	56pt	〃	石川	9pt
4位	福岡	55pt	〃	熊本	9pt
5位	新潟	49pt	29位	鳥取	8pt
6位	北海道	47pt	〃	広島	8pt
7位	京都	45pt	〃	香川	8pt
8位	愛知	43pt	32位	長野	7pt
9位	静岡	39pt	〃	奈良	7pt
10位	埼玉	37pt	〃	佐賀	7pt
11位	千葉	31pt	〃	沖縄	7pt
12位	山口	22pt	36位	山形	4pt
13位	宮城	18pt	〃	長崎	4pt
〃	群馬	18pt	38位	富山	3pt
15位	兵庫	17pt	〃	高知	3pt
16位	茨城	16pt	40位	滋賀	2pt
〃	岡山	16pt	〃	和歌山	2pt
18位	青森	14pt	〃	岐阜	2pt
19位	栃木	12pt	〃	宮崎	2pt
20位	島根	11pt	〃	鹿児島	2pt
〃	大分	11pt	45位	徳島	1pt
22位	秋田	10pt	46位	山梨	0pt
〃	三重	10pt	〃	福井	0pt
〃	愛媛	10pt		不明	6pt

ちなみに不明は「野球県」など日本に実在しない都道府県を入れました。また、推測できるものはその都道府県に入れました(帝都→東京都)。
都道府県名が掲載されていない作品は申し訳ありませんが、ノーカウントとさせていただきました(合作の場合、全員分判明すればカウントしています)。
しかし、山梨と福井の両県はそもそもアルカディアが販売されているのでしょうか? そこから心配です。
(兵庫県　蜘蛛切君)
☆おお〜、集計ご苦労さまでした! 山形・長崎は結構載せたような気がするのですが(笑)。常連県の皆様これからもよろしく、ちょびっと掲載が少ない県の皆様はもっとよろしく。負けるなっ!

男性女性化計画 ブリセル大作戦


(京都府　我舞さん)
☆アサシンズ女性化二連発。ブーム?


⬅http://www30.tok2.com/home/wakaba/
(和歌山県　草薙若葉さん)
☆HPもフェミニンまみれで必見(癒された男)!



(神奈川県　ソンガーシングライター君)
☆制服が夏服になっている点にも注目。

ゲルエロス村

アルカディアに足りないエロスエナジーの発生を目的とした超犯罪村がここ。さあ投稿しようぜ!



(福岡県　倉長行矢さん)
☆2D格闘キャラに限らず、ジャンルを問わず募集いたします。ヨロピク。



(福岡県　田嶋良子さん)
☆エロス村温泉シリーズ。見られることを意識して描くのだあああ(強調)。

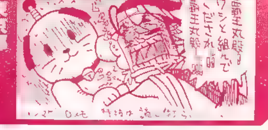

(京都府　佐々岡ゆりのさん)
☆お、ウィップ番長。今日はあやね番長。

A-Fro ひみつ情報　次号募集は勤労感謝特集〜ゲーセンで働く人々〜、A-Fro学園祭が組まれていますが、他の記念日ネタもどうすかね。■1日:紅茶の日、自衛隊の日、犬の日(アッシュ?)■11日:恋人たちの日、ジュエリーデー(どっちもプロギアだね)■16日:幼稚園記念日■17日:将棋の日、スエズ運河の開通(スエズ運河最高!)■22日:ボタンの日(忍者ウォーリアーズとか・・)

GAMERS GROOVY STYLE

ゲーセン歳時記

[illegible]ンの楽しみ方、意見を吸収し、今後に活かしていきたいイカしたコーナーがここ、ゲーセン歳時記であります。ゲーセンに関わる人々を様々な角度から見られる、オモロ楽しいコーナーです。おはがき担当：田渕健


（東京都 日光江戸村君）

ゲーセンならでは！ってものがあるでしょ

「うわぁ、ホントにバナナ！」

初めて実物を見たときはそう叫ばずにはいられなかった「モンキーボール」の「バナナコントローラ」。

これを好例として、昨今はボクらの想いをゲームに伝える入力装置も多様化の一途を辿っております。それはサッカーボールだったり、マラカスだったり、タンバリンだったり、太鼓だったり……。

「見た目が楽しい」「プレイしていて楽しい」というのはもちろん必要なのですが、家庭用ゲームとの差別化を図り、「このゲームはゲーセンに行かないと楽しめない」という状況を作り出すことは、失われつつあるゲーセンの権威を取り戻すためにも必要なことであると思われます。

しかし、まだ甘い！　むしろこの傾向を押し進め、家庭用では再現ができないほどにさまざまなコントローラーを開発すべきであります。

そこで、ボクもアーケードゲーマーの端くれとしてゲーセン復権のための一助となればと思い、バナナコントローラに代わる案をいくつか考えてみました。

○ドリルコントローラ……『ミスタードリラー』用。絶え間なく回転している（握れません）。

○真剣コントローラ………『侍魂』用。切れ味バツグン（握れません）。

○エイリアンコントローラ…『エイリアンVSプレデター』用。ヌラヌラしている。

○お祓い棒コントローラ……『奇々怪界』用。小夜ちゃんは可愛い（関係ないです）。

○ダルシムコントローラ……『ストII』用。意味なく伸びる。

○秋刀魚コントローラ………秋の味覚。DHA入り。

○西瓜トラックボール……『モンキーボール2』ではぜひ！

……ああん、どれもこれも使いにくそうだナァ！　やっぱりボクらは普通の8方向レバーを愛してるんだよネ！

（神奈川県　くらりのふ君）
（だいなし）

☆アーケードゲームならではの面白さのひとつに、筐体や基板、コントローラーを「ひとつのゲームのために用意することができる」というところがありますよね。

これからもアーケードゲームにはユニークなコントローラーで我々を楽しませてもらいたいですよね。8方向も4方向も、もちろん大切なんですけど（笑）。


（東京都　イネさん）
☆今月の投稿トップはこのキャラ！　いえあ！　どの作品も魂入っててカッコよかったっス。



（栃木県　秋山悠さん）
☆周りはなにかとやんちゃばかりで〜。優等生は気苦労が絶えません？



（広島県　湯川Mさん）
☆はっちゃけたレースゲームはこれからも大歓迎よ。

明るい電脳白い悪魔で村おこし

「おぉ〜い、ガンダムが来たぞ〜ッ」

嗚呼、この日をどんなに待ち望んだことであろうか。遂に我々の村（ゲーセン）にも、『機動戦士ガンダム　連邦vs.ジオン』が配備されたのである。

村民たち（常連客）は我先にと筐体の周りに駆け寄り、自分たちの生活（ゲーセンライフ）を潤してくれるであろうそのゲームを見て言った。

「ホホウ、こいつぁ『アスラババ（訛り）』も真っ青なドット絵だっぺれ〜」

「ムス、確かに前作を大きく凌い$さなあ」

人々は口々に、その『GGX』並に美しいグラフィックを褒め称え、次々とコイソを投入していった。

「ヒィィ！　ドムスが『弧○斬』出しとる〜!?」

「おい！　こっちはギャソが『スプ○ッシュハーント（訛り）』やら『パワーグ○ディーション（訛り）』やらで、もう何がなにやら……」

村人は嬉々としてゲームに興じていた。すべては永遠のように思えてならなかった。

とその時、ひとりの若い村人が叫んだ。

「チガウヨ〜！　ホントの『連ジオ』ハ3Dネ！　ワタチ嘘ツカナイアルヨロシ！」

――ザワッザワッ。

村人たちの手が止まった。

「オイ、若いの、そいつは本当け？」

「ホントヨ〜！　隣村ヲ見ニ行ク得策ネ！」

彼に言われるまま、村人たちは隣村に繰り出していき、そして、自らの行ないに絶望した。

「ダマサレターッ！」

村人たちは奔流となって村長（店長）のところへと押しかけ、哀れな意地悪村長（店長）は天誅を下されてしまいましたとさ。おしまい。

後記：この騒動は伝説として語り継がれ、後にサン電子の手によってゲーム化されたことは周知の事実である。

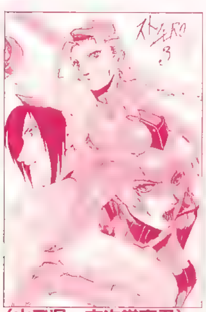
（帝都　天（中略）17君）

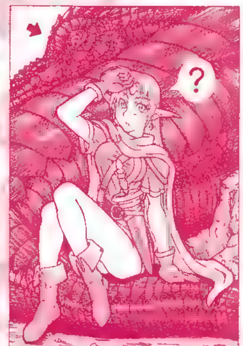
☆あの……俺、突っ込みたいことがあるんだけど、言っていいのかな？（©クロ高）

次回作『機動戦士ガンダム連邦vs.ジオンDX』のラスボスには、一年戦争史から完膚なきまでにシカトされている、ドルメル御大が出てくれるはずないか。てへぇ。



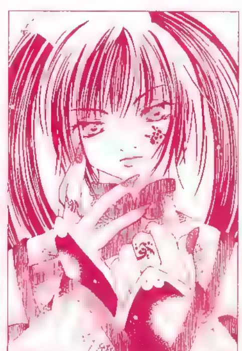
（大阪府　澄さん）
☆人生における勝利の秘訣。それはガッチリ稼ぐこと！

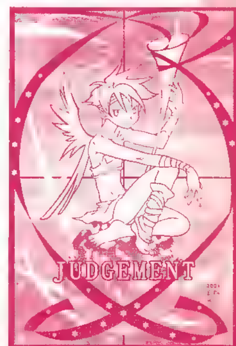

（山口県　末次誉亮君）
☆似て非なるもの。それは拳であり魂の形！


（青森県　イトウゆーじ君）
☆まさに「志村ーうしろー！」の巻。命がけだよ全員集合かよ！（三村）



（愛媛県　立花永樹さん）
☆この痛み、すべてリアル。絶望のうめきの先に、明日がある。


（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆ちょっと妖しい雰囲気ですが。こーゆーのもアリかと。



（福岡県　武術師さすけさん）
☆勝負は常に白か黒。ラッパ鳴る時、すべてが決まるっ。

A-Fro ひみつ情報　先月から募集している「読者様ゲームインプレッション」ですが、今月のお題は「カプコンVS.SNK 2」です。ゲームの面白かったところや気に入った点、はたまた不満点などをもりもりお聞かせください。いろいろな角度から意見を聞きたいので、友達と話し合ったりして、その内容を送ってくれてもOKです。アンケートハガキでも投稿可能なので、気軽によろしくお願いします。

次回募集は A-Fro学園の祭

9月20日締め切り分・12月号掲載の企画は、『A-Fro学園祭』ダス。なんたって11月は学祭シーズンだからのう。具体的には「模擬店にピッタリのキャラは？」「アーケード学徒キャラ限定ミスコン」など、学園祭とアーケードゲーム学生をうまく絡めて投稿してください(すっげーあやふや)。年齢不詳のキャラも強引に学生化するといいだろう。こちらはA-Fro CMYKおよび文章での投稿でお願いしますわね。

なんか最近、募集予告がお笑い漫画道場化してる気がする……。トミナガさーん！

■11月23日勤労感謝ブラッディクロス

「ゲーセンの店員さんありがとう」

生きとし生ける者すべてがゲームセンターで快適に遊べるのは、他ならぬゲーセンで働く人々のおかげ。小生がニセ店員として潜入したときはなんだか掃除ばかりでしたが、本物店員様のありがたさはみんなも身に染みて分かっているハズ。

そこでゲーセン労働者様への感謝&リスペクトの手紙をA-Froで募集するでゴワス。勤労感謝企画はグレースケール限定です。



(茨城県　川村いづみぴょん)

☆どんな脅迫なんだ霧嶋弟！　燃えジャス面子はもちろん熱血ゴーファーくにおくんなど学生やでええ。

人として生きるため、男は荒野を駆ける

7月某日、その日は珍しく早起きをして、ゲーセンに出かけました。

開店直後で人がいないことをいいことに、いつもは人が多くてなかなかプレイできないゲームを一通り堪能した後、パカパカをやっている時に悲劇はやってきました。

「な、なんじゃこりゃぁぁ!!」

冷房のせいか、朝しこたま麦茶を飲んできたせいか、急に腹痛を催したのです。

しかし、今はゲーム中。ここでゲームをやめてトイレに駆け込むなどはゲーマーとして一生の恥(?)、などと思いながらゲームに集中。って、なんでこんな時に限ってマニアックやってるの？　しかし、一曲目をクリアしたところでドクターストップ。

席を立ち、トイレに向かうと「ただ今掃除中」の文字。なんだよこんな大事な時に掃除すんなよと思いつつも、すぐさま近くの駅のトイレに急行、トイレに駆け込みました。

「勝った、俺は勝ったんだ」と、ふと壁に貼ってある張り紙を見ると「紙ない(要約)」。

再びトイレを求め、近くのデパートへ向かう自分。入り口で女子高生が募金活動をしていたが、冷や汗、内股の自分はかなり異様に見られていたのではないでしょうか。

まあ、それはさておき、ようやくトイレにたどり着いた自分。

「栄光のタッチダウンフィーバーだ！」

よくよく考えたらゲーセンのトイレで待っていたほうがよかったかも、と後悔しつつも、人生における最悪の事態を回避できたことに安堵を覚えました。

その後満たされた気持ちで、再びゲーセンに戻ったのは言うまでもありません。

(宮崎県　C　BA君)

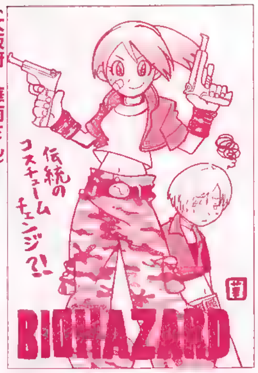
☆ゲームセンターに限らず、夏の冷やし過ぎには気を付けないといけませんな。

まだ残暑が厳しい今日この頃ですが、皆さんも冷え腹には気を付けてほしいと思いますね。特にDDRでひと汗かいた後の冷房なんかには、注意してケロ！



(神奈川県　みの虫さん)

☆21世紀も、アクションゲームの急先鋒を務めてほしいトコロですね。



(大阪府　華南さん)

☆AC版ガンサバには着替えがないのかな？　スティーブが一方的に不憫の巻。



◆http://m-para.ne.jp/~nasou/

(埼玉県　しょはーなそうさん)

☆自由でいられることの大切さ。互いが教えてくれるのです。



(福岡県　皐月トミィさん)

☆人生、努力だけでは解決しないことも。っていうか、頼むよ店の人〜。

ARCADIA FRONTIERS　投稿ルール　番外編“投稿FIRST STEP ザ☆画材ピクスの巻”

投稿イラストの画材は原則としてなんでもアリ。だが、編集まこ〜るが「この画材で印刷出るかな〜、ビビアン？」と悩むイラストがたまに来る。そこで今回は『初心者は避けたほうが無難な画材』をリストアップした。これらは絶対載らないわけではなく、効果的に使えばクールなイラストに。要練習って感じかな。

●CMYK(カラーページ)で誌面に載せにくい画材……鉛筆、色鉛筆、蛍光ペン、インクジェットプリントで出力したCG

●グレースケール(単色ページ)で誌面に載せにくい画材……鉛筆、ボールペン、重ね貼りしたスクリーントーン、薄い墨

なお個人的な意見だが、カラーイラストは塗りの技術が必要なので、まずは1色ページ挑戦大作戦をオススメする(お金もかからないしね)。墨とペン、後はセンスがあればいいのだからね。

★世界一わかりやすいCGイラストデータ投稿規則

サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけ葉書サイズ(実寸は約15×10cmだから3:2の比率だね)を守り、かつハガキサイズより大きく描いてくださると小生幸せであります。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、オススメはフォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティは75〜95%以内を推奨。

※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がおすすめ！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！

サーバーのパァワーアープ(by獣王記)により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！　これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするわね。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ

メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　何かに当選した時、プレゼントが遅れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号11月号の締切は……　9月19日(水)消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！

http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！　そんなA-Froの宛先は

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

afro_cg@arcadiamagazine.com



皆さん体調は万全ですか？　暑い暑いと言ってるうちに秋の足音が近付いていますね。学生さんは新学期、当館も2001年度後半戦に向けてますます頑張ります！

ギルティギアゼクス　発行／月ノ色

Birth



小説　シリアス

挿絵なしのプレーンな装丁ですが、すらすらと読んでいける文体です。ディズィーの心理面に踏み込んだ、悲しくも優しいお話ですぞ。

制作者より：自分の運命に苦しんでいたディズィーがネクロとウンディーネに出会うまでの話です。



A5版　32P　コピー　表紙1色
100円分の無記名定額小為替＋140円分の切手＋宛名シール
〒175-0091　東京都板橋区成増1-27-16　第三旭マンション201号室　本橋様方「月ノ色」

ポップンミュージックシリーズ　発行　三月うさぎ＋P-マニ

カエルちゃんとパンダちゃん



ギャグ

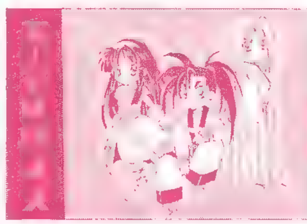
1～4Pのショートギャグ11本。執筆者7名。ラフな描線が味、といえるような絵が多いかな？　ネタの半分以上はふんどしです。



B5版　28P　オフセット　表紙2色
本代無記名小為替300円分＋送料切手200円分＋連絡用80円切手貼付済返信用封筒
〒734-0007　広島県広島市南区皆実町1-17-6　山本様方　結城さやか(A)

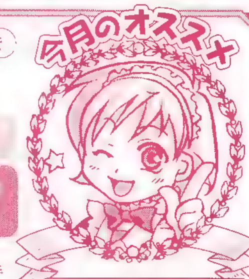
サムライスピリッツ　発行／はやねはやおき

エーデルワイス

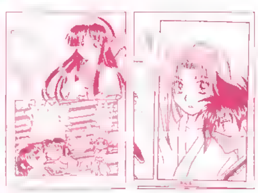


ギャグ　シリアス

A5版　34P　オフセット　表紙2色
350円分の無記名小為替＋送料160円分の切手
〒441-8055　愛知県豊橋市柱九番町49－1　山本早苗



ネタと絵柄のバランスが取れたかわいらしい1冊です



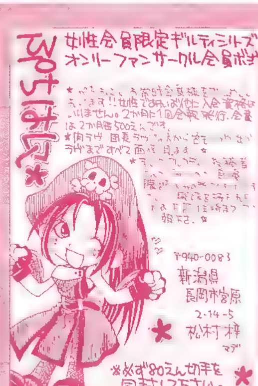
登場キャラは右京・風間兄弟・ナコリム姉妹・RPG版の鈴音などがメイン。絵柄もかわいらしくて、ほのぼのしつつも天然ボケ系の爆発力があり、見ていて頬がゆるみますぞ。

1～2Pのショートギャグ12本に5Pのセミシリアス1本のお手頃ボリューム。セミシリアスはちょっとした寂しさがスパイスになっていて、逆に優しい読後感が得られます。

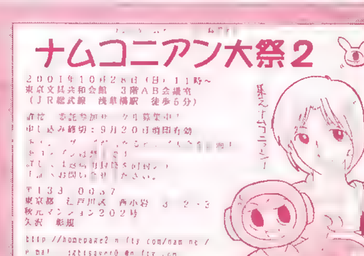








★ただ今団員募集中！
会員制ギルティギアシリーズONLYサークル第二次聖騎士団。男女年齢実力不問、ギルティが好きで仕方ない方、どうぞよろしくです　くわしくは80円切手同封で下記まで。※当サークルは聖騎士団中心ではありません。
〒235-0023　神奈川県横浜市磯子区森4-13-5
小沢様方「GG」



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★アンケート回答者ボシュウ

パワーストーンアンケートに協力してくれる方ボシュウ，宛名シールと手紙だけでOK　　送料はこちらで出します

〒533-0033　大阪府大阪市東淀川区東中島3-6-1-122　寺島香奈恵



メイドの控え室

先月号の伝言板にて紹介した「ジャスティス学園ONLYイベント「熱血学園祭！2」に関して、場所が「東京文化会館」となっておりましたが、正しくは「東京文具共和会館」です。ここに訂正するとともに関係者様、読者の皆様にお詫びいたします。申し訳ありませんでした。うう、わがことながら恥ずかしいやら情けないやら

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。 ■設定 キャラクター設定などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケード的な作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。 ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ギルティギアゼクス　発行／HIGN'N'DRY



TNT

ギャグ

直接的描写はありませんがバリバリのソル×チップ本ですので男性はご注意。商業誌でも活躍されてるだけに絵はキレイかつ大迫力！



B5版　36P　オフセット　表紙カラー
600円無記名小為替＋210円切手＋宛名シール
〒811-1163　福岡県宗像市自由ヶ丘6-13-7　清水様方　逢坂蕉莉

ジャスティス学園シリーズ　発行／Strike・Shank



突撃！　となりの青春!!

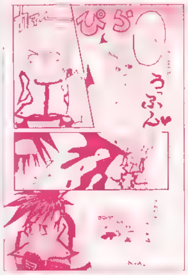
ギャグ

1～6Pのショートギャグ約10本。大爆笑というよりは各キャラの持ち味を生かしたクスリ&ニヤリとさせるネタがメインかな？



A5版　28P　オフセット　表紙2色
誌代200円の無記名定額小為替と送料160円切手と宛名シール
〒279-0011　千葉県浦安市堀江6-13-29-202　安藤優子

ギルティギアゼクス　発行／AKUNA



らんちきさわぎ

ギャグ　4コマ

1～2Pのショートギャグ満載で、結構ボリューム感アリ。ネタは「そう来るかよ？」的な、じわりと効いてくるタイプが多いですな。



A5版　24P　オフセット　表紙1色
200円分無記名小為替と140円分切手と宛名シール
〒198-0013　東京都青梅市木野下1-154-2　鈴木様方　あかざ

涼しい季節のご予定は？ 秋のイベントちびっとご案内



牡丹「ふー、夏コミも盛況でしたね。これで後は冬コミまで大規模イベントはないのかな？」
ジョイ「いえいえ。秋にもありますよ」
牡丹「えー！　でも夏コミから冬コミの間って短いから、サークルさんは大変なのでは？」
ジョイ「ええ。でも、1～2カ月に1冊ペースで発行されるような強者サークルさんもありますし、サークル参加の当選が比較的厳しい冬コミを避けて“夏コミ・秋・春”という参加スケジュールのサークルさんもありますからね」
牡丹「あー、盲点！　じゃあ今回は秋のイベント紹介編ですね！」

秋の総合系&ゲーム系イベント

今回も首都圏限定です、ご容赦を。

●9月16日
　ComicCity in東京92
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10：30～15：00
○サンシャインクリエイション13
場所：池袋・サンシャインシティ展示場
時間：11：00～15：30

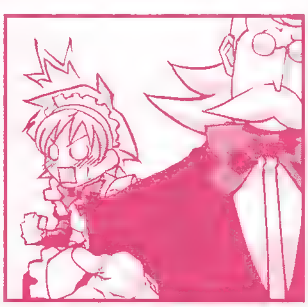
●10月8日
○ComicCity in 幕張メッセ5
場所：幕張メッセ
時間：11：00～15：30
○ゲームコミケin東京26同人秋まつり
場所：有明・東京ビッグサイト東1ホール
時間：11：00～15：00

●10月28日
○Comic City in 東京93
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10：30～15：00
○Comic Revolution 30
場所：池袋・サンシャインシティ文化会館
　　及びワールドインポートマート
時間：10：30～16：00

●11月4日
○コミッククリエイション12
場所：大田区産業プラザPIO
時間：10：30～15：30

●11月11日
○コミックライブin東京30コミック文化祭2001
場所：有明・東京ビッグサイト西3ホール
時間：11：00～15：00

●11月25日
○ComicCity in 東京94
会場：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10：30～15：00



牡丹「何かコミケと違う注意点ってありますか？」
ジョイ「ふむ。これらのイベントはコミックマーケットと違い入場料が必要な場合が多いですな。ほとんどはパンフレット代と一緒になっていますが、その代わりパンフ購入必須だったりします。当然、その分も予算に含めねばなりませんぞ。マナーなどの部分はコミケと同じでしょうな」
牡丹「よ～し、落ち葉舞い散る秋風の中で……」
ジョイ「心おきなくやおいを堪能するんですか……（タメイキ）」
牡丹「読まれたッ!?　というかデジャヴー!?」

THE KING OF FIGHTERS　発行／H2



スーパー★ガール

シリアス　ギャグ

かわいらしい絵柄で、ちょっと切ない女の子たちの気持ちをさらりと描いてます。ピュアで素直な雰囲気の、清涼感あふれる1冊です。



B5版　32P　オフセット　表紙1色
400円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒546-0033　大阪府大阪市東住吉区南田辺5-13-15　中山裕子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル
●判型
●総ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
●本のPR文（40字以内に）
●サークル名
●通販申し込み先
●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯　お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたら、このコーナーへの意見、感想も書いてください。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係　メール投稿の方は・　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。10月末に掲載を希望する人は9月20日(木)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達

WWWサイトの泳ぎ方

2D対戦格闘の雄である「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ」(以下「カプエス」)。カプコンとSNKの世界が融合するというメーカーの枠を超えたゲーム世界が支持され、いよいよ2の登場。

というわけで今回のお題は「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2」関連サイト。ただし原稿執筆は7月に行なっていたため掲載されている情報はロケテストが中心。

CGサイトはボガード兄弟からギースハワードといった、男から漢までをサポートする「餓狼伝説」シリーズがテーマ。

TIPSではパソコン初心者向け情報サイトをご紹介。「パソコンを始めたばかりでわかんな〜い」という人でも、パソコンのことならインターネットでよく分かるので、ぜひとも活用を！

『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2』サイト

最強軍人国家機密

最強軍人ロレント

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/9244/

- 対戦格闘攻略：対戦格闘ライフを充実させる即効実戦情報。
- ケーセンで対戦：ゲーセンで対戦しようぜ。ライバルを探せ！
- ロレント攻略：最強軍人ロレントの戦術を公開しているぞ。

徹底収集した情報に裏打ちされた攻略を誇る

『カプエス』をはじめ、カプコンの対戦格闘ゲームが中心の攻略情報を掲載している。その内容はシステム解説やコマンド、連続技が基本。また、より深く攻略されているキャラもいて、基本的な闘い方や連続技のコツなどが掲載されているため、プレイヤーの即戦力となりえる。今回の原稿執筆時は『カプエス2』のロケテスト情報や雑誌の情報が中心だったが、前作のコンテンツのようにキャラクター毎に掘り下げた攻略など、今後、充実していくことは間違いないだろう。カプエスプレイヤーならチェック必須なサイトだ。



インパクトがあるトップページのイラスト。これに負けない内容の濃さを誇るカプコン系格闘攻略は家庭用にも対応している。

カプコニアン共和国！

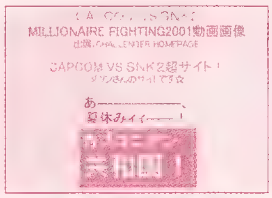
猫うに丸

http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=UNIMAL

- 携帯電話：ケータイならゲーセンでコンボ集チェック可！
- 掲示板：ゲーセンノートの電脳版。友達増やそうぜ。
- カプコン公認：カプコン公認。メーカーの人も見てるのかも!?

携帯電話対応&メーカー公認　私設ファンサイト

カプコンファンによるカプコンファンのための、iモードコンテンツ。掲示板をサイトの基本としており、ゲーム関連では『ストⅢ』と『VS.』シリーズ、『GGX』の3種類の専用掲示板を取り扱っている。掲示板にはその時々に旬なものが話題にあがるようだ。掲示板以外にも連続技辞典の「3分間クッキングコンボ集」や、季節企画であるアンケートコーナーなどがあり、いろいろなゲームネタで楽しめるようになっている。本サイトはiモード以外の各社携帯電話やパソコンからもアクセスできるので、ぜひ一度は訪れてほしい。



この画面はパソコンのブラウザを使用して表示したものです。携帯電話で表示した場合は、表示文字数などが機種毎に異なります。

STREET FIGHTER RING

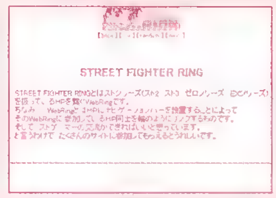
Zangyura

http://zangyura.netfirms.com/sf/sfring.html

- ウェブリンク：同じテーマを扱うサイトのリンク・リスト。
- ストリートファイターシリーズ：ご存知日本が世界に誇る対戦格闘ゲームの雄。
- ストゲーマー：SFシリーズを遊ぶ人。楽しみ方は何でもOK。

STREET FIGHTERシリーズwebリング

『カプエス』中に登場するゲームのひとつである、ストリートファイターシリーズ。その関連サイトを網羅したウェブリングである。登録されているサイト数は3桁にも上る。その上、検索サイトに登録されていないサイトも含まれているので、検索サイトと併用してお気に入りのサイトを探そう。ウェブリングに登録できるサイトの条件は、ストリートファイターシリーズのイラスト、攻略、小説、データなどを少しでも取り扱っていればOKだ。ホームページ管理者の方はぜひとも登録して、ゲーマーの輪を広げよう。



登録数3桁!! ストリートファイターシリーズの関連サイトを網羅したウェブリング。ガンガン参加して、ゲームをもっと楽しもう！

「餓狼伝説シリーズの男性キャラ」CGが楽しめるサイト

となぁきらぁ庵

上嶋高&瀬川れん

http://www.h3.dion.ne.jp/~tk-an/

サークルTONER KILLeRによる、餓狼伝説とSNK男性キャラのCGを掲載。二人の管理人により運営されており、それぞれの作品が楽しめる。



つぐ太本部HP課

あしやのつぐ

http://www5.tkcity.net/~honbu/

サイト内のハワードコネクションで、ファミリーのイラストを公開。さまざまな等身のイラスト&CGを掲載。全般的にカーン兄妹の色が濃い。



S.G.O.ROOM

益子祐也

http://www.hoops.ne.jp/~y-masuko/

テリー×ロックイラストが中心。CGに加え、発表した同人誌なども掲載している。その中にはコピー本のコミックスも掲載されている。



JUNKBOX

KURO

http://sidestreet.1st-room.net/Wanchin/

CDジャケット風からアメコミ調までいろいろなイラストが楽しめる。レイアウトに力を入れたイラストが多く、見ていて飽きることがない。



コソコソ王国

邪邪丸

http://www.geocities.co.jp/Playtown/4196/

イラストや発表した同人誌コミックを掲載。禁断の風呂ネタあり。餓狼キャラはKOFコーナーで掲載。過去のトップ絵やジャンクも要チェック。

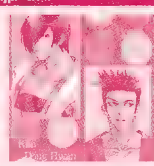


Tiger Driver

ウイリアム&杉森水姫

http://www.linkclub.or.jp/~ao1/

餓狼キャラであるキム兄弟のCGが楽しめる。でも女性キャラも可愛いです。他にもロック、ほたるやジェニーも描かれており、一見の価値がある。



Heart

妖精

http://www2.justnet.ne.jp/~kiyoshi.bas/

独特のリアルタッチイラストが魅力。KOFや人物画もあり。KOFやサムライもアリ。どれもビジュアル系が好きな人にはたまらない出来だ。



animal index

nicopun

http://fox.zero.ad.jp/nicopun/

餓狼伝説シリーズはMOWがメインで金髪好きの人は要チェック。さまざまな髪質の表現が見られる。サイト内で同人活動情報も掲載しているぞ。



奥の太道

ポプチーム

http://ww91.tiki.ne.jp/~sion/

餓狼シリーズだけでなくSNK系が多い。ページデザインが頂き物イラストとの対戦形式になっており、対決がとても面白いのでオススメだ。



TIPS wwwの泳ぎ方

インターネットに接続できるようになった人でも、パソコンの仕組みや用語はたいへん分かりにくいものだ。しかし、知識が身に付くとパソコンはより便利で楽しいものになる。今回は用語の壁を越えられない人に役立つサイトをご紹介。

パソコンを使っている人が誰でも突き当たる壁。それが、カタカナや横文字の固まりである用語。そんなときに役だってくれるのが、難しいパソコン用語を優しく解説している「34HomePage」(http://www4.wisnet.ne.jp/~toyoki/)だ。

また、パソコンのカタログの読み方も解説しているので、下手な初心者向けの本を読むよりためになるぞ。

パソコンを使う上でどうしても発生してくる疑問は、「MacWin王国」(http://y7.net/macwin)でチェック。夜中に発生した疑問点は、友達に電話で聞く前にこのサイトで調べてみよう。

パソコンに関するトラブルは、使用しているパソコンがWindowsであれば「Windows.FAQ ウィンドウズ処方箋」(http://homepage2.nifty.com/winfaq/)がオススメ。

Macintoshなら「Macintosh トラブルニュース」(www.ed.kagawa-u.ac.jp/~akiyama/mac/News/MacTroubles.html)をお気に入りに登録しておこう。

泳ぎ方PLUS!

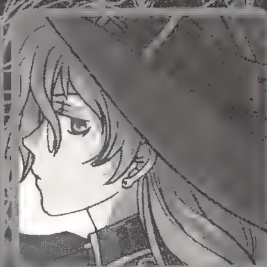
9月号の記事において、Sarah.netのURLがpreview report++のものになっていました。Sarah.netの正しいURLは「http://xx.alpha-sv.com/vf4/」となります。また、Sarah.netさんとハーチャ道場さんの画面写真が逆転していました。関係者及び読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことをお詫びすると共に訂正させていただきます。

帝都を闊歩する夜叉を狩れ！

式神の城

式神の城 設定資料集

コンシューマー業界では知る人ぞ知るメーカーが、アーケードゲーム業界に殴り込みをかける！　そのメーカーは「アルファ・システム」。そう、前号でも紹介した「式神の城」、その魅惑的なキャラ設定を一挙公開!!







――――

2005年、7月の夏。

灼熱都市と化した東京で、連続猟奇殺人事件が発生した。

被害者は全員女性。死因は外傷性ショック死。いずれも時間をかけて身体の一部を鋭利な刃物で抉られており、検視の結果から20時間前後をかけて生きながら殺されたことが判明する。

7月21日。31番目の被害者を発見。事態を重く見た警視庁はこの事件を特定犯罪第568号に認定、オカルトとの関連性を求めてオカルト界の有力者をオブザーバーとして調査を開始する。

そして、7月23日。32番目の事件現場から、物語が始まる。

開発より一言

テーマは肌襦袢。セクシー系を目指して玉砕。名前のせいで、初期は「裸足で駆けてく主婦」のイメージでいっぱいでした。





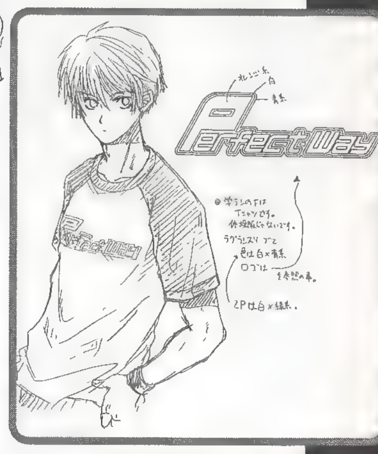
少年陰陽師
玖珂 光太郎

♣

今時珍しい学ランを着て
その内側に御札を隠し持つ少年
引退間際の刑事・山さんに、いつも電話連絡している
事前に御札によるトラップを仕掛け、
トラップゾーンに敵を追い込んでゆく戦法を取る
美人の食人鬼"サザエさん"を守護霊に持つ
結城小夜とは、合同捜査の段階から
口喧嘩がたえないらしい













開発より一言

指定に"学ラン着用"とあったので、割とすんなりイメージが出てきたキャラですね。日向との兼ね合いで、短ランにしてありますが……本当は普通の着丈のほうが好きです。後頭部が丸いところは気に入ってます。



少女祈祷師
結城小夜
Yuki Sayo

♥

四羽女体神社の巫女であり、
当代随一の神力の使い手である16歳の少女
戦国時代から続く神道の家柄
鳥居にとまる神"ヤタ"を使う。
対魔術戦のエキスパート
やんごとない筋からの要請によって
飛騨の山奥から列車に乗って上京。
一人東京駅に降りる。
世俗から隔離され、学校には今まで一度も
行ったことがない清楚な大和撫子
少々浮き世離れしている。

開発より一言

典型的な巫女さんキャラを目指してみたのですが……。ヘアスタイルのヘンテコぶりがポイントです。髪を下ろすと、さらにオモロ頭になること請け合いです。



ザサエさん
Zasaesan

♥

光太郎の守護霊
出刃包丁を武器に怨霊を切り刻む



原案

漆黒の一匹狼
日向玄乃丈

弱きが弱い依頼主の依頼を守り事件を追い続ける、今時珍しい硬派な探偵。
黒でも黒いスーツ・サングラス・帽子を身に着けている。人種のるつぼである大久保に住まい、外国人たちからダーティな武器等の横流しを受けている。
古くからの大神の血筋、すなわち狼に変化する獣人であり怒りが爆発すると変化する。

開発より一言

オオカミ人間ということで、髪型は、まんまウルフカットです。2Pカラーの指定では最後まで揉めましたが、まさか2Pが金髪になるとは……。



開発より一言

線目で面長と、私が一番苦手とするキャラでした。ディレクターから渡されたイメージ画よりも、ずいぶん若くなってしまいました。

[illegible]
金大正

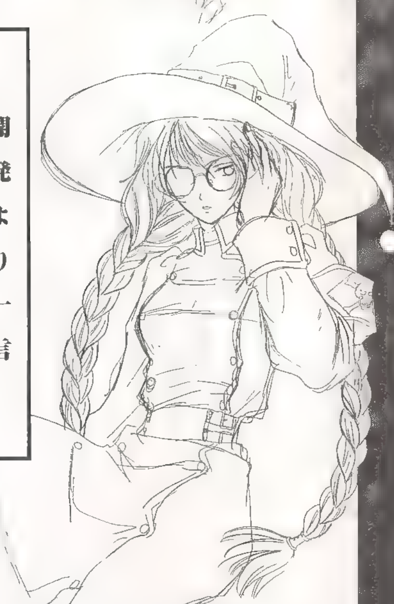
在日朝鮮人の道士
夜は複雑な祭礼を取り仕切る凄腕の道士である一方、昼間は子供たちにテコンドーを教えている。
日本人生徒の一人が事件で死んだことから道場を閉鎖し、犯人を追い始める。
道士服の上からトレンチコートを羽織り、剣を入れたギターケースを持つ。

帝国のメガネ魔女
ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン
Fumiko Osetta Vanstain

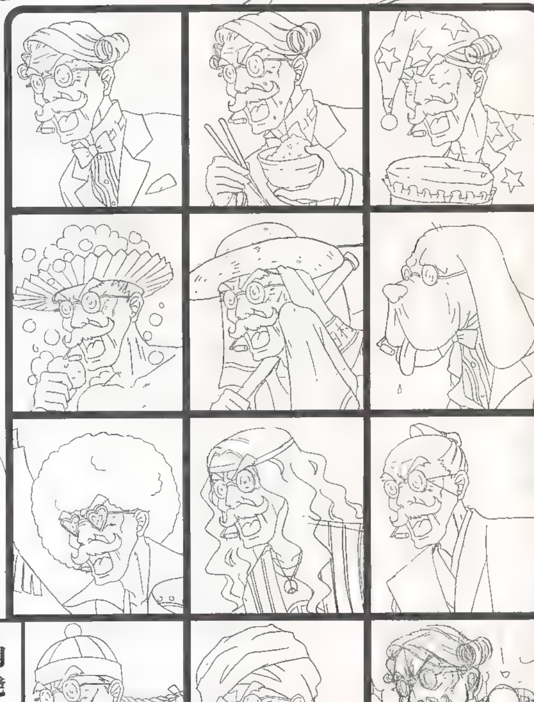
ドイツ第三帝国の末期に日本へ亡命してきたナチ士官の子孫で魔女。大独逸が発掘した太古の魔道兵器"エチオピアの瞳"を持ち、これを使って無宗教国家日本に降りかかる霊障と闘い、取り除いてきた。現在は罪の意識に脅える祖父の車椅子を押しながら、静かに過ごしている。万人のために役に立つ仕事をしたいと思いながら、それが出来ないことを悲しく思っている。漆黒の服を身にまとい、魔法の箒に乗ってマッハの速度で飛行、パンツァーファウストをぶっ放すミリタリー魔女。腕にジョリーロジャー（髑髏十字）の赤い腕章をつける。




開発より一言
初期イメージは牛乳瓶底メガネで、瞳は見えませんでした。全体的に、もう少しデコラティブにしたかったですね。





開発より一言
最初はもっとヨボヨボのお爺ちゃんでしたが、サテライトレーザー担当ということで、シャッキリ度を7割増ぐらいに。表情グラフィック作成は、大変楽しかったです（笑）。

ミュンヒハウゼン
ふみこを守るための
サテライトレーザー発射を担当。

そんなんARIKA

第四部

これはアリカの広告どす♡

小林真文

お詫び 今まで長きにわたり鉄拳の「けん」の字を挙「きょ」と書いておりました。今回もラフ段階で全ての「けん」の字が「きょ」になっており「ここまで徹底しているのはネタなのか!?」と校正におつきあいいただいたナムコさまに混乱を呼びました。御迷惑と失礼を深く謝罪させていただきます。

わ〜〜〜〜っっ



※注:みはちゅーステップ(仮称)の有効性はまだ確認されておりません(2001.8月現在)



アリカ社員大募集中です!!

【職　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤務地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10：00〜18：00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（3ヵ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）及び自分をアピールできるもの。

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

書類送付先
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA
人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

GAMEMAKERS

News Transmitter

リリース情報からひとりごとまで、今月もゲームメーカーからメッセージが届いてます。
みんな、どんな応援でもイイから、メーカーへの[illegible]って[illegible]い！

CAPCOM

突然ですが、創刊以来担当させていただいていたアルカディア担当を外れることになりました。編集部には、今まで多大なるご迷惑をお掛けしたにも関わらず、たくさんのタイトルをミッチリ攻略していただいて、ホントにありがとうございました！『CAPCOM VS. SNK2』全国大会が決まったり、あのタイトルの続編が出たり……、引き続きカプコンをよろしく!!

(株)カプコン　オジー

SNK

右を向いても左を見ても、景気の悪いハナシが多いですよねえ。皆さんはどうです？　ヘコんでます？　ヘコみ気味のアナタには、9月末にリリース予定の『ズパパ！』。自信を持ってオススメします！　近年お目にかかれないほど、スコアアイテムがザクザク出てくるアクションゲームです。やり始めると、結構ハマりますよ、これ。

(株)SNK　ブルードルフィン荻野

av

この春、アーケードでデビューした『モンキーボール』のAIAIが、9月14日にスーパーパワーアップして皆さんのご家庭にも登場です！　そして、12月にはセガプライズとして今度はUFOキャッチャーにも登場することが決定!!　まだまだ、AIAIは広く大きく活躍を目指しますよ。これからの動向も要チェックです。

(株)アミューズメントヴィジョン
広報　まさまさ

ADORES

ゲームファンタジア複数店舗で、共通の新しいサービスが始まります。メダルを購入するごとにカードにポイントがたまり、たまったポイントはメダルと交換できます。ためればためるほど、ご獲得いただけるメダルの割合がアップ！　会員制度のある店舗ならどこでもためられ、交換できます。詳細はお近くのゲームファンタジアまで。

アドアーズ(株)　運営統括課
Mr.ポンポコ（大塚）

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

元気？

(株)彩京　ヤ長

KONAMI

コナミのたなかっちょです！　この時期、終わりゆく夏を惜しんで外で遊んでる人はいませんか？　さて、今はゲームセンターでも体を動かして遊べる時代♪　この夏登場した『ボクシングマニア あしたのジョー』は、なんとジョーになりきって敵をなぎ倒すゲームなのです！　どうです、ジョーになりきって、夏の終わりに一汗かきませんか!?

コナミ(株)　新米広報　たなかっちょ

cave



G.REVOLUTION

『スターシーカー』の開発も終わりのんびりと……というわけにもいかないのが零細メーカーの宿命。というわけで、現在弊社オリジナルではないものの、2件ほどお仕事中です。うち1件はなんとトレジャーさんの新作『斑鳩』のお手伝いだったりします。やっぱりSTGはいいねぇ……。Webサイトも大分充実(?)してきました。下のURLにアクセス！
http://www.grev.co.jp/

(有)グレフ　アキラ兄さん

SEGA

8月から始まった「セガ モバイルフレンズ」。インターネットに接続できる携帯電話を持っている方であれば、どなたでも入会することができます。ポイントサービスの加算、アミューズメントに関わる情報提供、クーポン付きメールの配信サービスのほか、さまざまな特典を受けることができます。今すぐセガのお店へ。

(株)セガ　広報　田中

Seibu KAIHATSU INC.

先日、開発部は引っ越しをしました。前のフロアより3F上がっただけですが、ベランダに出ると空の近さが実感できて気持ちがいいです。ところで、アレな麻雀ですが、対策バージョンが稼働中のはずです。ついで、お隣の国向けギャンブルゲームは、近日ロケテスト開始となっております。見かけたらぜひ１コインお試しください。

(有)セイブ開発　「代理5号」

SUNSOFT

毎度どうも、サンソフトでございます。え～、今回はまずお詫びから。「任天堂スペースワールド」、結局出てやしませんでしたね、嘘ついてゴメンなさい。許してください。この落とし前はいつかどこかで、きっとつけますので見捨てずに。というわけで、残暑厳しい日が続くかと思いますが、皆様頑張りましょう～。

サンソフト・広報的・渡部

Sammy

こんにちわ～！　GGXフェスティバルも無事盛況に終わりました。来場していただいた皆さん、お疲れさまでした。開催中に色々と質問をいただきました。というわけで、GGXへの質問をこの場を借りて受付ます。
〒170-8436
東京都豊島区東池袋3-23-13
池袋KSビル4F
(株)サミーアミューズメントサービス
GGX質問係 まで

サミー(株)　広報　竹中

TAKUMI

暑い日が続きますが、いかがお過ごしでしょうか。全国各地では日中40度を超えたりしている所もありますが、これはきっとお天気の1人「サン」が大暴れしているからなのでしょう。えっ、何言うてるか分からへんって？　それは当社新作ゲーム『ねんど玉パズル お天気ころりん』をお楽しみにってことで……。

(株)タクミコーポレーション
藪本 利彦

TAITO



松桐：「ハードパンチャー・はじめの一歩」が順調に稼動を始めているようなので今回は今度タイトーから登場する新キャラクター「モロ..」を紹介する事にしましょうかね。

みう：もろこし畑出身だから「モロ..」なんですね。

「モロ..」

©TAITO CORP 2004

松桐：その通り、そしてお友達の「バナザル」も来てくれたよ。

みう：これからいろんな展開を見せていく予定で何処かで見かけたらやさしく声をかけて下さいね。

松桐：まずは情報満載のＨＰにアクセスして頂戴ね。
http://www.taito.co.jp



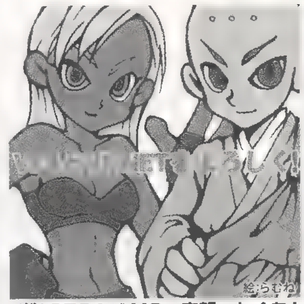
「バナザル」

sega rosso

AMショーまであともう少しですね。ロッソの新タイトルも順調に開発が進んでいます。そのほかにも、『コズミックスマッシュ』の発売を来月に控え、ロッソは今までにない盛り上がりです。みなさんにショーで楽しく遊んでもらえるように、夏休み返上でスタッフは頑張りました。ぜひ遊びに来てくださいね。

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

AM2



絵:らむね

(株)SEGA-AM2　広報　たくあん

NOISE FACTORY

やっと『戦国伝承2001』がゲームセンターに登場いたしました。すでに誌面で1～3ステージの攻略をされながらも、実機が存在しない数ヵ月。やっと攻略方法を試せますぞ。皆様フルってコイン投入をお願い申し上げます。開発現場情報はというと、まだまだ続く修羅場の日々です。時間を止める技、もしくは過去へ戻る技を知っておられる方は伝授してくだされ！　切実なんです……。

ノイズ　Mr流&社員一同

namco

違うんだよ、言いたかったのは！　デーブと小倉のトークが気になるのは「世界～」じゃなくて、「スターまるみえ」だっ（前号参照）。つーことで、夏はゲーセン。いや、もう夏も終わり。だけど『鉄拳4』のイベントは「大江戸鉄拳夏祭」。なぜ大江戸？　それは、会場が大江戸線・両国駅からスグだから。タダで鉄拳4やり放題。入場もジュースもタダ。ご来場をお待ちしております。タダだから。

(株)ナムコ　販売企画課　新井

TREASURE

長々と情報が止まっていた『斑鳩』ですが、今月号のシステム紹介で、ゲームの片鱗が見えてきたかと思います。現在、いくつかのステージがプレイ可能になってきており、調整をかけつつ、残りのステージを鋭意製作中です。9月に行なわれるAMショーに出展する予定で進めていますので、興味のある方は、ぜひ体験してください。

(株)トレジャー　前川正人

TECMO

今年もAMショーの季節がやってまいりました！　テクモのブースは"モンスターファームランド for KIDS"と題し、ブース全体を「モンスターファーム」の世界で彩ります。また、大好評「DEAD OR ALIVE シリーズ」を中心としたオリジナルグッズの販売も行なう予定なので、みなさん遊びに来てくださいね～！

テクモ(株)　つっちー

Fuuki

どうも、フウキです。学生のみなさん、宿題は終わりましたか？　わたしたちはまだ、新プロジェクトが終わっておりません。そうそう、先月、先々月とこちらに掲載してもらった「女の子のグラフィック」のカラー原画を当社ホームページにアップしました。感想などがありましたら聞かせてください。では。
www.fuuki.com

(株)フウキ　エイトマそ

Hitmaker

夏以降のヒットメーカーは凄いよ。『パワースマッシュ2』『バーチャロン フォース』、『ダービーオーナーズクラブ2』といった看板タイトルを立て続けにドロップ！　まさに、出し惜しみ一切無しの大盤振る舞い状態。キミは怒涛のリリースラッシュついて来られるか!?　というか、ついてきてくれないと困ります！
http://www.hitmaker.co.jp/

(株)ヒットメーカー
広報　ケンサクエンジン

VISCO



BANPRESTO

AMショーまであと1ヵ月を切りましたが、みなさんはもうすでに9月22日の予定は空けていますよね？　今回のバンプレストのキーワードは、"でかさにびっくり！"あ、ブースではなくて景品です。「ビッグサイズ」な商品が皆さんをお待ちしてます！　どんなものが"でかい"のか。楽しみにしててください。

(株)バンプレスト　小林

質問箱のコ～ナ～!!

今月も早速ハガキに、と行きたいところですが、8月は夏休み。メーカーさんがお休みで、皆さんからのおハガキも夏休み？　というわけで、一部で局地的に大好評の広報プロフィール2本立てをお送りします。お～い、読者のみんな、質問待ってるよ～。

Q.各メーカー広報さんのプロフィールを教えてください!!
①名前　②部署　③出身地　④生年月日・星座・血液型　⑤身長・体重・スリーサイズ！　⑥好きなゲーム　⑦似ている有名人　⑧顔写真公開は？　⑨読者へひとこと

【アミューズメントヴィジョン】
①まさ　②AV 婦人部　③バナナアイランド
④会社で年をごまかしているため、お伝えできません。
⑤刺激的すぎるため、お教えできません。
⑥スパルタンX　ずんずん教の野望
⑦ガッツ石松　⑧ぜーったいNGです！
⑨amusementvision.com　おもしろくってためになるコンテンツが盛りだくさん！　見てね!!

●またしても顔写真NG。みんな、広報なら世に出よ～。気になるのは、何といっても5番の答え。刺激的すぎるらしい。

【ナムコ】
①新井 昭彦　②販売推進課　③東京都　④生年月日かよ！　星座かよ！　血液型かよ！　⑤身長かよ！　体重かよ！　スリーサイズかよ！　⑥ゲームかよ！　⑦芸能人かよ！　⑧顔写真かよ！　⑨三村のツッコミって何にでも使えるけど、飽きるのも早いよね。

●……う～む、こう来たか。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
エンターブレイン アルカディア編集部
「ニューストランスミッター質問箱」係

WOW ENTERTAINMENT

138ページからのワウ特集は御覧いただけましたか？　『エイリアンフロント』は、9月下旬から稼動予定です。今すぐhttp://www.wow-ent.co.jpのエイリアンページにアクセスして、ゲームの雰囲気を見てみてください。『ダイナマイト刑事』を作ったチームなだけあって、かなりバカです（ほめてますよ）。

(株)WOW　アンジェルス角村

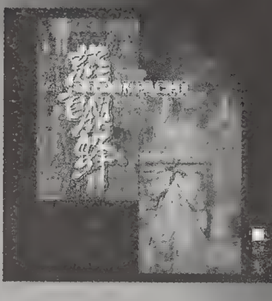
DIGITAL DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイヴ

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

新コーナーが発足したり、サントラで未発売のVF4についてインタビューしたりと、今月からちょっと新たな試みを取り入れてみたこのページ。皆さんの要望・意見も募集中です。

-ARCADE SERIES-
怒首領蜂II／怒首領蜂 サウンドトラック／CAVE・IGS



音の弾幕を受け止めよう！

現在、好評稼働中のシリーズ最新作『怒首領蜂II』のサウンドトラックが早くも登場する。もちろん、同作のBGM全曲を収録。FM音源とPCM音源が織りなすサウンドは、プレイする者に独特の骨太な印象を与える。これが作品のイメージにもつながっているといえるだろう。

なお、このCDに忘れてはいけない要素がまだある。1997年に発売され、世のシューターに弾幕の恐怖と快感を味わわせた名作『怒首領蜂』のレア音源も同時に収録されているのだ。最新作ファンのみならず、全弾幕マニア必携のお買い得盤になっている。

SCITRON DISCS／SCDC-00126　9月19日発売　¥1,890(税込)

①オープニング デモ ②モードセレクト ③自機セレクト ④覚醒(ステージ1)～夢魔(NIGHTMARE)／ステージ1ボス【首領蜂】(BOSS BEE) ⑤出撃(ステージ2) ⑥戦慄(DEEP-FEAR)／ステージ2ボス【巡弋工蜂】(PATROL BEE) ⑦飛翔(ステージ3) ⑧天羅(DRAGNET)／ステージ3ボス【六角蜂巣】(HEX COMB) ⑨侵襲(ステージ4) ⑩地網(SNARE)／ステージ4ボス【狩殺狂蜂】(CRAZY BEE) ⑪禁錮(ステージ5) ⑫驚愕(PANIC)／ステージ5ボス【装甲雄蜂】(ARMED BEE) ⑬終結(ステージ6) ⑭深藍(DEEP-BLUE)／ステージ6ボス【母體蜂后】(MATRIX BEE) ⑮陰謀(偽エンディング) ⑯真相(ステージ7) ⑰陰翳(UNKNOWN)／ステージ7ボス【未知秘蜂】(SECRET BEE) ⑱真相(真エンディング) ⑲スタッフロール ⑳ネームエントリー【怒首領蜂】㉑自機セレクト ㉒1&4面BGM ㉓2&5面BGM ㉔3&6面BGM ㉕ステージクリア ㉖1周目エンディング ㉗最終鬼畜兵器 ㉘ボス ㉙2周目エンディング ㉚ネームエントリー

神出鬼没

VGM喫茶

第1回

「夏の終わりにおすすめのVGM」

マスター・田渕健康

都内某所でひっそりと営業する小さな寂れ系喫茶――そこは、選りすぐりのゲームミュージックを流す「VGM喫茶」であった。今日もVGMを愛する客が、今にも崩れ落ちそうな店のドアをくぐる……。

いらっしゃい。おや？ お客さん、初めてだね。おっと、そんなとこに突っ立ってないでカウンターにでも座ってくれよ。

この店はね、お客さん――うまい珈琲がちょっとした自慢だが、それ以上に自慢があるのさ。そう、お客さんのあらゆるリクエストに応じて、ゲームミュージック――VGMを流すことができるんだ。

どうだい、お客さんもいっちょリクエストしてみるかい？ 今、人気なのは全体直録りのニチブツ87年ものだが……え？ いい？ アルファ電子ベストバウト87(自家製)ってのも人気なんだが……遠慮するか。そりゃ残念だ。

そうだな……じゃあ、今年の夏もそろそろ終わりってなことで、「夏の終わりに聴きたいVGM」でもつまんでってみるかい？

＊　＊

今、店内に流れているのは『セガゲームミュージックVol.1』に収録されている『アウトラン』のネームエントリー曲「ラスト・ウェイヴ」さ。どうだい、しんみりくるだろう。本来なら『アウトラン』ってのは基本中の基本で、今さらお薦めする必要もないんだがね、若え奴が店に来た時には、とりあえず流してみるのさ。

いつからだろうなあ、一般のバックグラウンドミュージックとゲームミュージックの境界線がぼやけてしまったのは。昔、ゲームミュージックは「ゲームの一部分」として、強烈な個性を放っていたのに、最近では一般音楽ともVGMともつかない作品ばっかり氾濫しているからなあ。

それが音源の進化によるものか、コンポーザーの指向が変わっちまったのか、単にそういう時流が生まれてしまっただけなのか、理由は分からないが……ただ一つ言えることがあるのさ。『アウトラン』に代表されるこの時代のVGMは、間違いなく「ゲーム音楽」だったってことだ。

楽曲とゲームが互いに世界観を支え合い、コンポーザーは限られた音源を駆使して、理想の音を引き出すことに奔走していた。まさに「VGMのベル・エポック」といわれた時代……。

おっと、すまないね。最近は説教臭くなってどうもいけないな。そうそう、「夏の終わりに聴きたいVGM」だったね。

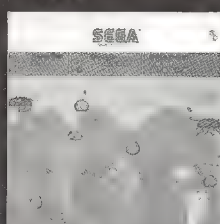
それなら、これもお薦めだ。この間再発売された『セガゲームミュージックVol.2』に収録されている『ファンタジーゾーン』のエンディング「ビクトリー・ウェイ」。こいつも、過ぎ行く夏を想うにはもってこいの曲だね。アルバム自体にも、セガ80年代後半を代表する良質なタイトルが揃っているので、ぜひとも一聴をお薦めしたいよ。

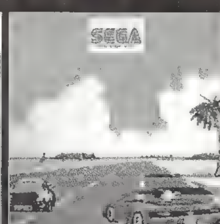
そして最後はコレ。ちょっと時代が飛んで91年に発売された『フォーミュラ』に収録されている『GPライダー』だ。こいつはね、「過ぎ行く夏に、追い立てられる」といった感じの緊迫感と疾走感が入り混じった曲調が特徴なのさ。「ああ～夏が終わっちまう、やばいぜやばいぜやばくて死ぬぜ」といった、カタルシスに溢れた「夏の終わり」を実感できるよ、うん。

＊　＊

おっと、今回はたまたま、セガ系三連発になってしまったな。さっき紹介した『アウトラン』と『ファンタジーゾーン』については、最近『CRACKIN' DJ』でリミックスされて蘇ったんで、そっちも押さえておくといいかもな。

ともあれ、今回紹介した3枚のアルバムは、どれもこれもハズレなしだ。自分の足で探してみるもよし、この店でリクエストしてみるもよし、だ。ぜひとも、一聴をお薦めするよ、うん。







●右上「セガ・ゲームミュージックVol.1」(SCITRON DISCS)
●上「セガ・ゲームミュージックVol.2」(SCITRON DISCS)
●右下「フォーミュラ ―G.S.M.SEGA 5―／S.S.T.」(ポニーキャニオン)
セガVol.1&2は先日復刻されたので手に入りやすいよ、うん。

ゲー事典　やあ、マスターだ。どうだい、VGM喫茶、楽しんでもらえたかな？　余談だが、先日、今回紹介した『アウトラン』「ファンタジーゾーン」「GPライダー」の作曲者のHiro師匠に会うことがあって、「『GPライダー』も『CRAKIN' DJ』に入らないですかね、PART6か7あたりで」と言ったところ、非常に困った表情をされていたな(本当)。私は本気度100%だったんだがね、うん。



GYMNASIUM

GREAT WALL

AQUARIUM

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "バーチャファイター4"

featuring AM2ofCRI サウンドセクション

宮本英明

21世紀盛夏、全国のプレイヤー＆オペレーター待望の「バーチャファイター4」が発売された。超人気シリーズの続編ということで、開発陣営には相当なプレッシャーがかかっていただろう。停滞は許されず、常に進化が求められ、シリーズのバランスは崩せないという制約があったことは想像に難くない。それらのプレッシャーはサウンドチームにも等しく押し掛かる。だが、男たちはその重圧を見事にはねのけて、バーチャサウンドの系譜を踏まえつつ、新しい音を創生した。得意のシンセサイザー系楽曲を担当した宮本英明氏から、2001年のバーチャサウンド伝説が語られる……。　（Text:福田柵太郎）

「VF4はギターでいこう」

――まずは宮本さんが「バーチャファイター4（以下VF4）」で担当された曲を教えてください。

宮本　万里の長城（GREAT WALL）、水族館（AQUARIUM）、道場（GYMNASIUM）の3曲を作りました。

今回のサウンドに関しては、鈴木（裕氏）のほうから「ハードなギターでやってほしい」と指定がありまして（笑）、全編のテーマはハードなギターです。しかし、万里の長城など、ギターサウンドと噛み合わないステージがありますので、その辺りを担当しました。シンセがメインで入っている楽曲を引き受けた形になりますね。

ギターのパワー感に対し、曲のスピード感を持続させるように意識しました。

――それでは、各曲の解説をお願いします。

宮本　まずは、万里の長城（ラウステージ）。どの曲も背景グラフィックが用意されていたので、イメージはしやすかったです。中国的なシンセサウンドをベースに、民族的な女性の声をサンプリングしました。映画のサントラを意識した大陸的な物に仕上がりましたね。

水族館（パイステージ）は企画のほうから「テクノっぽく」とのオーダーがありました。テクノっぽくなってますか？（笑）上から下まで魚づくしの水中ステージということで、イメージは水。潜水艦のソナー音のような音色が、水中を連想させると思います。

道場（アキラステージ）は、背景から連想して、和風と夜のイメージになりました。極秘ミッションを遂行しているような、サスペンス映画っぽくなりましたね。自分の中では少々「スパイ大作戦」が入っていると思います（笑）。ブルース・リー映画のテイストも入っているかな。緊張感のある闘いのムードを表現できているといいのですが。

私にしろ小河（VF4サウンドチーム小河幸男氏）にしろ、この曲がどんなステージで使われるのか、という地点から曲作りを始めますね。それから締切までは、曲に手を加え続けてます（笑）。「いい曲ができた」と思って、いざゲームに入れてみると、「この曲ミスマッチだね」なんてことも。とにかく、締切がないと一生やってますね（笑）。



VF4の音楽は、制作期間がなんと1カ月。待ち時間を除けばもっと短いらしい。ところで、ちょっと香取慎吾に似てるよね？



他社の作品で好きなVGMはナムコの「鉄拳」シリーズとのこと。

二千年のバーチャサウンド

――曲作りで注意された点などはありますか？

宮本　数十秒で勝負のつく格闘ゲームということを考えましたね。曲の出だしはさらっと始まり、試合が白熱していくのに合わせて、徐々に曲が激しくノッていくような作り方にしました。それと、私自身VFシリーズに初参加ということもあり、VFの音楽であるということを常に頭のどこかに置いていました。

――それは過去のVFサウンドのスタイルを堅持した、ということでしょうか？

宮本　いえ、バーチャ本来の王道となるサウンドを押さえてはありますが、保守的にしたわけではないです。過去に固執すると、音楽はどんどん古くなりますからね。

音の表現はますます裾野が広がり、斬新なサウンドが次々と出てきています。その新しい音と自分の感性をミックスして、それをゲームに取り込んでいくような形式でしたね。シリーズを意識してはいるが斬新で、それでいてVGMだけ一人歩きせず、ゲームの疾走感を止めることのない音楽。VF4のVGMを二千年のバーチャサウンド」として確立できたと思います。



Profile

宮本英明

1992年、株式会社セガ・エンタープライゼス（当時）に入社。AM2研サウンド開発課に配属直後、2D格闘ゲーム「バーニングライバル」VGM制作という修羅場をくぐる。「バーチャファイター4」にはVGM担当として参加。代表作には「バーニングライバル」「バーチャコップ」「スカッドレース」など。現在まで数々のVGM、SEを手がける。「猪木詩集・馬鹿になれ」を心の聖典とする宮本氏は大の格闘技ファンで、かのアーネスト・ホーストと同い年。バーリトゥードではなく作曲バトルなら、宮本氏のTKOに違いない。

激変したVGM開発環境

――NAOMI2などの高性能ボードが登場して、VGM制作環境に変化はありましたか？

宮本　単純にいうと、作曲に関して制約がないに等しくなりました。

それまでのボードでは、容量やハード的な制約で、音数を減らしたりプログラミング知識が必須になったりと、音楽以外の部分で手間がかかっていたんです。

NAOMI2というフレキシブルなボードなら、曲はストリーミング再生という技術を使えるので容量問題をほとんど考えず、歌でもなんでも好きな音源が使えます。普通に音楽だけを作ればいいだけですから、作業はとてもラクになりましたよ。

近年のパソコンの進化みたいに、この数年でVGM開発環境はサウンドクリエイターにありがたい環境にワープ進化しましたね。以前の辛い時期も、それはそれで楽しかったのですが（笑）。

――宮本さんが思う「ゲームとVGMの関係」について聞かせてください。

宮本　単に音が鳴っていればいいのではなく、VGMには具体的な作用を促す力があると思います。

例えば、VF4のような対戦ゲームであれば、戦意を高揚させるような効果をVGMで補助できますよね。VGMで人間の感情にどう訴えかけるか、そこが重要だと思います。だから、音楽のウェイトはかなり大きいと思いますよ。

音楽を聴いただけでゲームのエンディングを思い出すとか、興奮するといった相互作用が、うまく働いたときに、1＋1が2でなく、百にも千にもなるのがゲームとVGMの関係だと考えます。

――では最後に、プレイヤーへのメッセージをお願いします。

宮本　VF4のVGMをぜひとも大音量で聴いていただきたいです。ゲームセンターという環境ですと、どうしても聞き取れないメロディラインがあるので……（苦笑）。

オペレーターの皆様、大音量での調節をよろしく、と頼むしかないですね（笑）。

ゲー事典　「バーニングライバル」・…1992年、セガから発売された2D対戦格闘ゲーム。キャラクターがアニメ調のグラフィックで表現されているのが特徴。もし、街角でバーニラのVGMが流れたら、筆者はすぐに「箱投げ」覆面レスラー・サンタナの濃い顔とSEを思い出すだろう。これが宮本氏の説く「VGMとゲームの相互作用」ってやつか……。それともトラウマ？

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

「3D対戦格闘」用語後編となる今回は、このジャンルの打ち立てた金字塔「バーチャファイター」編。夏が終わっても、まだまだ熱い闘いはこれからですよ！

Text：キャサ夫＆伊勢猫
挿し絵：Joker

今月のキーワード
「3D対戦格闘／バーチャ編」

▼あ行▲

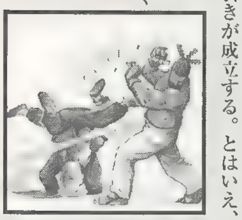
当て身【あてみ】return attack
□システム
古武術や合気道における打撃技の総称で、相手の体を崩して投げ技（或いは関節技）へと移行するための前技。対戦格闘ゲームにおいては『餓狼伝説』（1991年／SNK）CPUキャラクター、ギースの「当て身投げ」で初出。以降「相手の攻撃を受け止めて、逆に攻撃を返す」特殊な投げ技全般のことを指すようになる。単に相手の技を受け流すだけで、ダメージを伴わない当てのことを「さばき」と呼んで区別するのが一般的。



受け身【うけみ】Defensive rolling
□システム
攻撃がヒットしてダウン状態へと移行する前に入力操作をすることによって、ダウン状態を回避していく特殊な起き上がりシステムの総称（㊞：ダウン回避）3D対戦格闘においては『ファイティングバイパーズ』（1996年／セガ）の「空中受け身」が走り的な存在とも言えるが、「ダウンする瞬間に入力」といった形になったのは『デッド・オア・アライブ』（1996年／テクモ）から。ダウン状態にならないため、特定の攻撃による追い打ちや起き攻めを回避する手段として有効。とはいえ、必ずしも最善の回避方法ではなく、逆に受け身を取ることでデメリットが生じるケースもある。

エスケープ【えすけーぷ】Escape
□システム
「逃げる、避ける」といった意味を持つが、ゲーム中では相手の攻撃を側面方向への移動で避ける回避行動のこと。ガードによる防御方法とは異なり、素早く反撃に転じることができる。『バーチャファイター（以下VF）』シリーズにおいては『VF3』（1996年／セガ）で「エスケープボタン」として採用されたが、『VF4』ではレバーを上か下に入力する「避け動作」へと変更。避け動作中に専用の「避け攻撃」を出すこともできる。

起き攻め【おきせめ】Rise and attack
□プレイヤー
ダウン状態の相手が起き上がってくるところへ、継続して攻撃を仕掛けていく行為全般のこと（㊞：ダウン攻め）。起き上がる側も起き上がり専用の攻撃を出せるため、普段の立ち合いと同じように駆け引きが成立する。とはいえ、基本的にはダウンしている側より、攻撃側が有利な状況を展開しやすい。



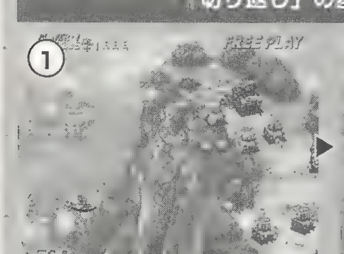
▼か行▲

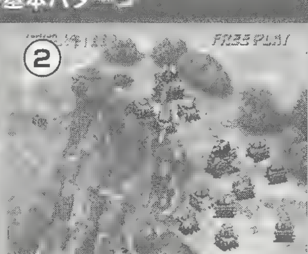
カウンター【かうんたー】counter
□システム□現象
相手の攻撃の出掛かりを狙ってつぶす行為、あるいは攻撃全般のこと。主にダメージ効率が上昇し、「よろけ」などの状態変化を誘発することが非常に多い。『VF』シリーズにおいては、打撃技の出掛かりはもちろん、そのフォローモーション（戻り動作）中にヒットさせても成立し、投げ技についても打撃技と同じように適用されていく。ちなみに『VF4』では、カウンターヒット時に黄色く光るエフェクトが付いたため、ヒット状況の有無を瞬時に判別することが可能になった。

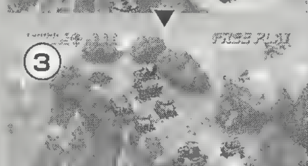
返し技【かえしわざ】Counter-maneuver
□プレイヤー□システム
①『VF』シリーズにおいては相手の攻撃をガード後、その攻撃の硬直時間内に確定で決められる反撃技全般を指し示す用語（㊞：確定反撃技）。数ある返し技の中から、最善の技を選択していくことが強さの秘訣とも言える。
②『鉄拳』シリーズにおいては、当て身技全般のことを指し示す用語。

強上段攻撃【きょうじょうだんこうげき】Strong upper attack
□システム
立ち状態でガードをしているにも関わらず、立ちガードすることができない特殊な上段判定の攻撃（㊞：ガード不能技）を表す用語。

「切り返し」の基本パターン







①：完全に追いつめられる前に、自機の移動を少なめにして敵弾を引き寄せておくのが第一段階。
②：敵弾に隙間を作るため、一気に大きく移動！　再度、敵弾をしばらく引きつけておく。
③：うまく敵弾を引きつけられたら、素早く戻す（切り返し）。弾幕の薄くなったポイントを抜けよう。

車に乗ったことのある人なら「車を切り返して車庫に入れる」といった言葉を耳にする機会があると思う。シューティングにおいても「切り返し」は「行って戻す」といった用途に使われることが多い。具体的には「敵弾に画面端へ追いつめられる前に、画面端から脱出して画面中央へ戻る」ことを指し、主に自機を狙って撃たれるタイプの敵弾を誘導＆回避する基本テクニックを指している。

基本的にこのタイプの敵弾は、動いていれば当たらない。とはいっても、その数が増えると徐々に移動スペースがなくなり、最後は画面端に追い込まれてしまう。そうなる前に「自機を大きく動かして敵弾を誘導し、弾幕の薄い逃げ道を作ることで画面中央へと戻る」動作が必要不可欠になるのだ。この際に重要なポイントは「敵弾の引きつけ」と「移動タイミング」の二つ。ある程度の慣れは必要だが、これをマスターしておくことで格段にミスの回数は少なくなる。

千里の道も一歩から！

ゲーマー登竜門

今月のお題
「切り返し」

今回のお題目は、シューティングゲームをプレイにおける基本テクニックとも言える「切り返し」について。コレを知っていれば、プレイが楽になりますよ。

遊技語録 薦め　**用語の系統と分類表記：** 開発□……開発サイドが元となる用語／ プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／ システム□……ゲームシステム全般／ 現象□……ゲーム中に起こる現象／ □ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／ ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

▼さ行▲

Gキャンセル【じーきゃんせる】
G button cancellation
□現象□テクニック
①技の攻撃モーション中にG（ガード）ボタンを入力することで、技のモーションを途中でキャンセル（中断）するテクニックのこと。『VF』シリーズにおいては、実際に活用される場合「技名＋キャンセル」といった呼ばれ方をするのが一般的でもある。
②一連の連係技を先行入力している最中にGボタン入力をすることで、連係技のコマンド入力を中断する入力テクニックのこと。このテクニックを使うことで、連係技の途中止めからコマンドが重複してしまう別の技を円滑に出していくことが可能となる。

▼た行▲

ダウン攻撃【だうんこうげき】
Down attack
□システム□プレイヤー
①ダウン状態にヒットする攻撃の総称（同：追い打ち攻撃）。『VF』シリーズにおいては、相手がダウン状態になっている場合のみ、出すことができる専用技のことを指し示す。

ため【ため】Charge
□システム
レバーやボタンなど、特定の入力操作を継続し続けること（同：ホールド入力）で、「ストリートファイターII」（1991年／カプコン）に登場したガイルの「レバーためコマンド」が語源。『VF』シリーズでは『VF4』から新たに導入され、設定された攻撃のみボタンを押し続けることによって力をためることが可能。主な効果はダメージ量の増加だが、相手のガードを崩したり、ガード不能な攻撃も存在する。

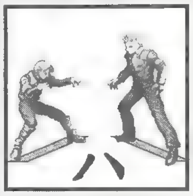
ディレイ【でぃれい】Delay
□システム□現象
連係技のコマンド入力を意識的に遅らせて入力する時間差攻撃、またはその行為全般。『VF2』（1994年／セガ）から正式採用されたシステムで、意図的にタイミングをズラすためにカウンターを狙いやすい。戦術の核ともいえる重要なテクニックの一つ。

▼な行▲

投げ抜け【なげぬけ】
Escape throwing.
□システム□プレイヤー
投げを抜けて回避する入力操作のこと（類：投げ受け身）。一般的に、相手が投げ技のコマンド入力をした直後、あらかじめ決められた抜けコマンド入力をして成立。『VF』シリーズでは、投げ技コマンドの最後に入力するレバー＋ボタン入力が、投げ抜けコマンドに設定されている。

▼は行▲

ハの字【はのじ】Reverse leg
□プレイヤー□現象
キャラクター同士の足位置を現した造語で、お互いの距離が離れているために、ガード後の反撃や空中コンボなどが入りづらい状態のこと。相手と同じ側の足が前に出ている状態を「正構え」と呼んで区別していく。



PKG【ぴーけーじー】PKG
□システム
P＝パンチ、K＝キック、G＝ガードといった3種類あるボタンの略称。『VF』シリーズは、レバーとこれらボタンの組み合わせで、一連のキャラクターの操作をすべて行なう。

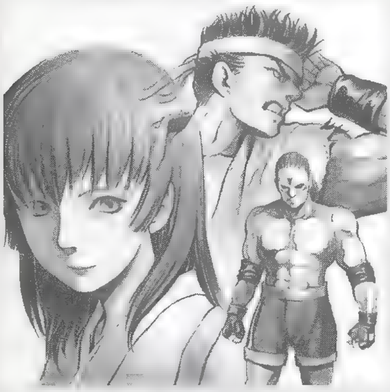
▼や行▲

よろけ【よろけ】Staggering
□システム□現象
キャラクターが「よろめく」動作。特定の条件や攻撃がヒットした場合に発生する状態変化の一種（類：崩れ、ひるみ）。『VF4』は、レバーの入力操作に加えてボタン連打で回復速度をあげられる。

▼ら行▲

リングアウト【りんぐあうと】
Ringout
□システム□現象
フィールドとなるリングから落ちて、そのラウンドを取られてしまうこと。壁の設置の有無により、中にはリングアウト自体が成立しないステージなどもある。また、『VF4』では破壊可能な壁があって、壁破壊後に落ちることでリングアウトとなる場合もある。





次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「2D対戦格闘」「音ゲー」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミで良いから、ドシドシと送ってネ！
宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

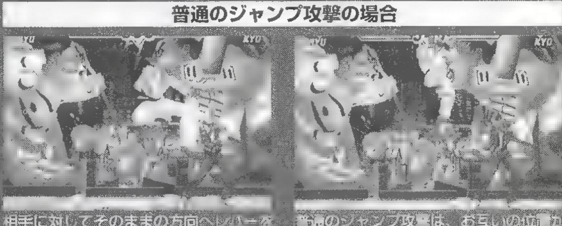
バチャっ子【ばちゃっこ】
Virtua Kids
『バーチャフィアイター』を好んでプレイする対戦ゲーマーのこと（類：バーチャジャンキー）。眼鏡ッ娘と同じニュアンス……か？

言霊Q&Aコーナー
即決！一問一答両断！

Q. 2D対戦格闘ゲームで、よく聞く「めくり」ってなんですか？（東京 [illegible]）

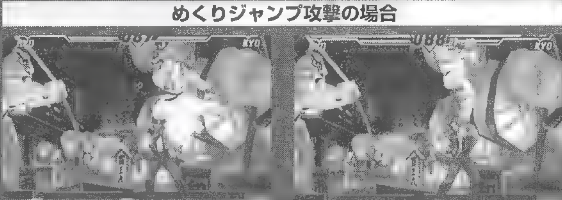
A. 前号から始まったカプエス2の攻略記事を見ると、なんか、特に説明もないまま普通に使われていますが……。この「めくり」とは、2D対戦格闘の火付け役とも言える「ストII」（91年）から生まれたプレイヤー造語で、「相手をジャンプで飛び越える際、後ろ方向まで判定のある攻撃をヒットさせるテクニック」のことを指します。語源としては諸説あるが、某アーケード雑誌の編集部で当時、「ストII」プレイ中のライターが、ジャンプ攻撃をくらうたびに「めくられやー」と叫んでいたのが始まりとか……。理由としては「だって背中の皮がめくられてしまうみたいじゃん」といった理由だったそうです。
さて次に、その戦術的な部分を説明しましょう。めくり動作にはジャンプ攻撃に対して安定行動であるガードの入力方向を惑わせるといった特殊な効果を持っていますが、それ以外にも「相手を引き寄せる」効果（＝[illegible]効果、8月号参照）があります。このため、攻撃がヒットした場合、お互いが密着状態となるので、正面からジャンプ攻撃をヒットさせた場合よりも数の多い連続技を決められるのが最大のメリットなのです。
ちなみに、相手のガード入力方向を変えないで、相手の後ろ側へ落ちるジャンプ攻撃の場合は「裏落ち」と呼んで、めくりと区別するのが一般的になりつつあります。

普通のジャンプ攻撃の場合



相手に対してそのままの方向へレバーを入力すれば攻撃をガードできる。
普通のジャンプ攻撃は、お互いの位置が入れ替わっていないので、

めくりジャンプ攻撃の場合



普段のガード入力とは逆側へレバーを入れておかないとガードできない。
めくりジャンプ攻撃の場合、お互いの位置が入れ替わるために、

遊技語録 薦め　**記号表記の種類と意味**：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとします。

猛者通信 ぽペン

発行　2001年10月1日
第20号
ジャダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ

盛満かつ壮烈なサマシも過ぎ去り、我々は次なる戦いへ向けて船出するわけであるが、今年の夏は動物映画ばっかり公開されてたゆえ（猿とかピカチュとかトットリとか）「今年はムツゴロウ映画まつりかよ！」などと、三村ツッコミも残してみたりする今日このごろだ。

ゲムっ子倶楽部
リメイクエイジ2001

温故知新の精神を全開に活かしたゲーム、それがリメイクと呼ばれる作品群である。今回はみんなと一緒に「リメイク」について考えていきたい。

策謀の宙域

C・LAN（以下ズパ）　ちといいかね君。最近、我がプチ気になることがあるのだが。

渕健（以下パ）　どぞ。

ズパ　昔のゲームの要素を内包しつつ、今の技術で再構築した作品──言わば「リメイク」と呼ばれる作品が、最近は増えているような気がしてならんのだが、どうかねそこんところは君。

パ　え？　最近そんなにありましたっけ？

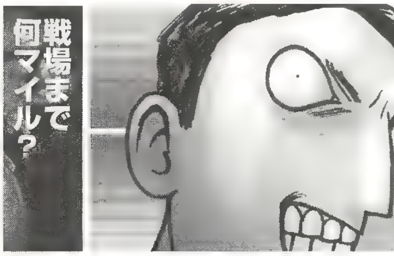
ズパ　元の作品とは大きくかけ離れているものの、最近では『スペースハリアー』を原点とした『プラハリ』、『マーブルマッドネス』のテイストをふんだんに盛り込んだ『猿玉』、そして『ルパァ〜ンしゃんせぇ〜（声・山田康夫）』などなど色々あるではないか。

パ　……ルパンは昔のルパンとは別物ですよ。そもそもガンシューだし。

ズパ　そうか。まあ、何はともあれ、我的には「吹き荒れろリメイクの春」という情勢であるので、今回のモセルは"リメイク"について存分に語られよといった勢いであるがどうか。

パ　よかです。やりましょう。

戦場まで何マイル？



ズパ　一般的な"リメイク"の印象というと、昔売れた作品を今風の技術で焼き直してみるかはいパーン！　といった、やや後ろ向きな印象を受けるものの、それがオリジナルと同等かそれ以上の面白さを持っていれば、人々は問題なく受け入れてくれるという風潮があるようだな。

パ　「続編」とはまた感覚が違うんですよね。

ズパ　ウムス。要はゲームの骨子となるような基本的ルールだけを抽出して、まったく新しい世界観で再構築しているのが"リメイク"であるからな。反面、続編とは前作とのつながりを、何らかの形でゲームの中にプソリプソリと臭わしておることが多いからのうフェフェフェ。

パ　ナールM。

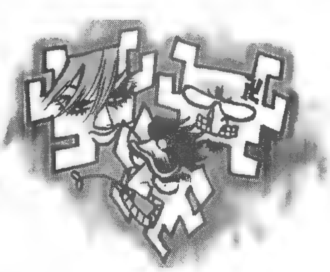
ズパ　そうは言っても、別にリメイカーズが暗躍し始めたのは昨日や今日ではなく、我の幼少の頃からリメイクは盛んに行なわれていたさなあ。

特に「極東のリメイク王」と呼ばれて皆に恐れられたタイトーは、数多くの良質リメイクを敢行した、業界一のリサイクルスピリッツの持ち主だと思うがどうか。

パ　そういや、リメイクで一発当てさせれば、タイトーの右に出るメーカーはいなかったような気がします。

『QIX』のリメイクの『ヴォルフィード』や、ブロック崩しの『アルカノイド』、ドッドイートの『レイメイズ』などなど、そうそうたるリメイク名作タイトルが雁首並べてますね。

ズパ　中には『MJ-12』といった、少々やんちゃすぎたタイトルもあったりしたが、総合的に見るとタイトーのリメイク作品は、時代の風潮にあったアレンジを施し、現代風に蘇らせることを成功させてきたと言えよう。



パ　最近のタイトーは、自家製基板ものを出さなくなってしまいましたが、これからも地球に優しいリサイクルスピリッツを見せてほしいっスよ。

ズパ　そうさな。リメイク作品はアレンジの仕方次第で、いくらでも化ける可能性があるからのう。

例えば、さっきも出てきたドットイートタイプのゲームだが、今風に『パックマン』をリメイクしてみると、わりかしイケティ〜ル作品が出来上がると思うのだが。

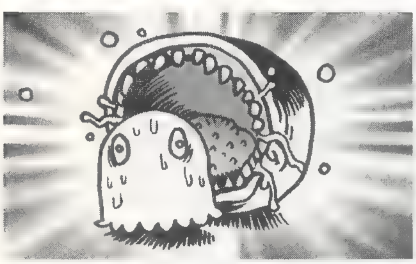
パ　と言うと？

ズパ　フィールドに散らばるブツを、敵から逃げつつ制限時間内に拾い集めるといった基本的なルールはそのままだが、『パックマン2001（今考えた）』のすごいところは、多様な自機の性能にあるさな。

タイムリリースで選択できるキャラが増えていくのはもちろん、8WAYRUNは標準装備、ジャンプキャンセルによるよどみのない技の繋ぎと、ポジションチェンジの存在によるフィールドの駆け引き。さらにはゲームを代表する魅力として空中コンボやガード不能技をも盛り込めば、まさに時代の最先端にある『パックマン』となると思うがどうかね。

いきなり現れた編集ひで　っーかさ、敵に触れたら死ぬじゃん、パックマンって。

ズパ&パ　あ。



萌える山

パ　引き続きリメイク作品の話なんスけど、「本質はそのままに、グラフィックや細かいルールを変える」という点に着目すると、レースゲームというジャンルは、昔からリメイクの連鎖で成り立ってるような気がするんですよね。あんまり大きな変化がないっていうか。

ズパ　基本に「走るだけ」という大前提があって、後は走るコースや車種が変わるだけだからな。我のように車にあまり興味がなく、フェラーリに乗ろうが、ガチャピンパトカーに乗ろうが別に大差を感じない者は、作り手が車自体のディティールにいくらこだわろうが、さほど興味を喚起されないのだがね。

パ　最近は、水上スキーだの自転車だのといった、車とは違った亜流もたくさんあることはあるのですが……。

ズパ　変り種のレースゲームといえば『チェイスH.Q』や『ABコップ』『狂タク』といった作品もあるが、とたんにイロモノ感が増してしまうのは何故なんだろうな。面白いけど。

パ　家庭用のレースゲームだ

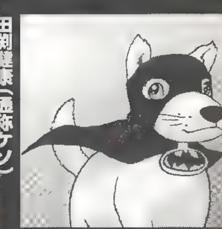
登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）



ご近所のゲームショップ、トクジェローの経営を一人で賄うほどの超ゲムっ子。カルド○プトの特典が付かなかったことを海より深く恨んでおり、これが後に王国崩壊への原因となることはいうまでもない。

田渕健康（通称ケソ）



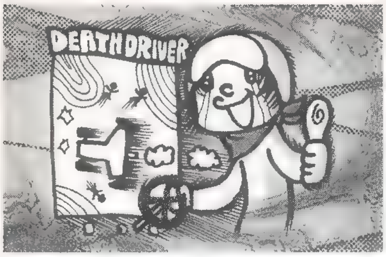
ビマニゾⅡDXでNAOKI氏のBPM早っ曲が入るたびに、「次のDDRではこれをやらねばならんのか〜」と日々怯える絶命拳伝承者。夏の暑さで泣き出すほどに堪え性のない、業界が誇る産業廃棄物。

編集ひで（通称ひで）



今年の夏は新作ラッシュゆえムック作りまくりゆえ一秒たりとも休みがないゆえ、過労死という言葉がフィクションの中だけではなかった現実を嫌というほど思い知る。間もなく死兆星を見るやもしれぬ。

猛者語録　今回の猛者通信は久しぶりに取材ものではなく、こりゃあ楽じゃと思った甘い考えを、スペランカーの最終ステージよりも深く後悔しつつ、このページの作業をしているのが、人様には言えないほどものすごい日付であることを、頭の片隅に置きつつ今回の記事を読むと、「俺、関係者じゃなくて良かった」という脳内麻薬垂れ流しの幸福感に浸れるものと思ふ。



と、使える車を増やす喜びとか、ストーリーモードがあったりと、「走る」以外にもレースゲームを楽しくする要素がてんこ盛りというか。『R4』のストーリーモードでは、マジで鼻水垂らして泣きましたからね。

ズパ　では、アーケードのレースゲームにも、ストーリー的なものを付けてみるのはどうだろうな。族を大きくしていくモードとか。

パ　面白そうですけど、倫理的に微妙な気がします。

ズパ　後は、他のゲームと融合を図ってみるという手もあるな。例えば、『マリオカート』的なカートレースと、『ストII』を融合させてみるとかな。

　カートにはデフォルメじゃない『ストII』のキャラたちが乗っていて、背後からは鬼のような形相の豪鬼がカート（阿修羅閃空号）で追いかけてくる。追いつかれてしまったらカートから降りてファイト開始。というのはどうだろうか。春麗は自転車、ブランカはアマゾンリバーラン状態。本田はスーパー頭突きで飛び続けるというものでもいいな。

　タイトルは……そうさな、題して『バトルサーキット』というのはどうだろうか。

パ　い、イイ、それ、イイ！

再び現れたひで　……そのタイトルって、同社のアクションゲームとかぶってるじゃん。

ズパ&パ　あ。

裁かれし者

ズパ　なんだかリメイクの話というより、新ジャンルの開拓の方に話が及んでしまったが、これくらいの脱線はいつものことだと、読者も気にせずに読み進めていると確信を抱きつつも、最近ではリメイク界にも版権キャラクターものが数多く進出してきているような気がするがどうか。

パ　ああ、確かに。昔ながらのパンチングマシーンも、「北斗の拳」や「はじめの一歩」というキャラクターを使うことによって、今風にリメイクされているといってもいいんですかね。

ズパ　キャラものとの融合は、ゲームをリメイクする手法としては、スタンダードな部類に入るんだろうな。使用するキャラクターの雰囲気に合わせて、ゲームルールなどに手を加えればそれっぽく仕上がるしな。

パ　リメイクとはちょっと意味が違ってくるかもしれませんが、『パンチマニア』とかはキャラクターを変えればいくらでも出せそうですからね。

ズパ　うむ。『パンチマニア・コボちゃん』などが発売されるのも、そう遠い日ではあるまい。

　まあ、リメイクにばっかりこだわっていても新しい進歩はないと思うが、先人が残した資産はうまく活用しないとご先祖さまに申し訳がたたないと思いつつも、要はリメイクだろうが新作だろうが「遊べる」ゲームが増えるにこしたことがない、ともっともらしい言葉を並べつつ、過ぎ行く今年の夏に思いを馳せようと思う今日この頃だ。

パ　よしなに。

（つづく）

擦 大発表!! 高熱科白選手権

優秀作品

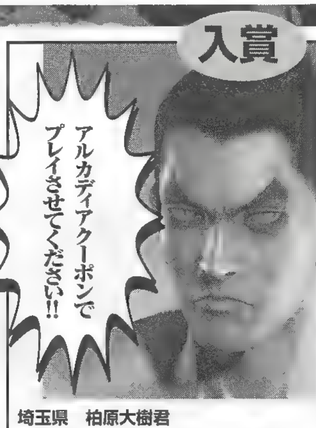
入賞



三重県　ここおの狼君

実はこれ、作品じゃなく唐突に書いてあったもの。仄かな温もりを感じ、勝手にこっちを入賞にしちまった責任は取るつもりだ。本作品はアルカデチャット倶楽部よりな……。

入賞



埼玉県　柏原大樹君

子ゼルに紛れて仁王立ちした一八が店員に嘆願するさまは、ファイヤーストーム指数高そうです。一体何のゲームをやりたいのかも興味アリ（一本）！　やっぱ音ゲーか？

佳作



神奈川県　ゆっきーさん

朝っぱらから一八を呼びつけた（予想）、主人公（仮）の熱き心意気に乾杯！

佳作



茨城県　殿様君

火酒が五臓六腑に染み渡る如く、寒限界転火祭模様。鳴神小太郎も形無しだ。

佳作



香川県　Delta-M君

かような指摘に、冷静に答える一八が微笑ましい。そのうちとれるから安心して。

佳作



東京都　（株）嫁不足君

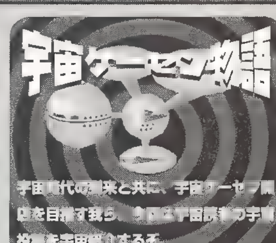
激白しますと元ネタ知りませんでした。しかも最初「ユメットさん」と読みました。

SHO様ナナナNOW!!

キャサ夫「ヴェネッサのその技、ガードした後どうなってんの？」

SHO様「ん〜、不利っていうか微妙に五分だね」

（『VF4』プレイ中に）



宇宙にゲーセンをおっ建てたとしても、そこは既に地球重力圏外。ポリスメンもいなければパニシもいない。

　コレすなわち新人宇宙飛行士が先輩宇宙飛行士にカツアゲされたり、スペースノイドの侵攻拠点にされるなどといった憂うべき事態が起きてしまうであろうことは、容易に想像がついてしまいます。

　未来を担う宇宙ゲーセンに足元すくわれ、気付けば地球に仇成す宇宙要塞と化すのは避けねばなりません。

　ここぁ一つ「餅は餅屋、宇宙は宇宙刑事」に協力要請すべきであると提ィ案。はぐれ宇宙刑事純情派や、あぶない宇宙刑事（デカ）、さらにはジーパン宇宙刑事、スコッチ宇宙刑事が属する宇宙石原軍団に、ぜひ宇宙ゲーセン治安維持に尽力していただきたいと思うのデス。

　ガンシューで白熱するとウッカリ蜂の巣にされそですが（実弾）。

（香川県　M君）

☆宇宙忍者軍団や、宇宙シャドルーの襲来に備えて、宇宙ゲーセンも強固な守備体制を敷かねばなりませんね。地球のいざこざを宇宙にまで持ち込むのは感心しませんが、「やんのかこのヤロー」の猪木イズムで宇宙ゲーセンの未来を、共に守っていきましょう。

INFORMATION　隣近所の編集部が夏休みな中でのんびりと原稿を書いていたダップセに、このコーナーの感想やしてほしいことを絶賛募集中。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで　mosa@arcadiamagazine.com　までよろしく。あと、今回の企画で三島一八さんにご足労を願い、すこぶるすみませんでした。押忍！

アルカデ チャット倶楽部

●4th meeting●
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2



あやか
2月17日生(水瓶座)A型 香川県出身
カプエス2にサスカッチ出場を願ってやまない、DDRとヴァンパイア命娘。彼女のモリガンが繰り出すシャドウブレイドは、ニュータイプばりに鋭い!?



ゆきな
4月3日生(牡羊座)A型 東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する、当倶楽部のまとめ役。カプエス2では強くてかっこいいおじさんが多くて、どことなく楽しそうである。



茜(あかね)
3月20日生(魚座)O型 埼玉県出身
DDRとマヴカプ2大好きっ娘。ゲームスピードと音楽は速いものに限る。強ボタンを押すと、キャラが交替してしまう感覚が払拭できないという。

カプエス2の第一印象は?

ゆきな ついに『カプエス2』が稼働したね。前作を遊んでない二人はどう思ってるのかな?
あやか 最初はシステムとかルールが分からなかったけど、しばらく遊んで何となくつかめました。
茜 ボクは考えが一変したって感じ。ゲームスピードが遅いイメージがあって、今まで敬遠してたけど、実際に遊んでみたら面白かった。
あやか そうですね。私もちょっと遊んでみたくなりました。でも、モリガン以外は使えませんけど。
茜 モリガン、イケてたじゃない。
ゆきな レシオ4でいってみれば?
あやか レシオって?
茜 後で説明したげる(笑)。ゆきなちゃんは?
ゆきな 中攻撃が入って、技のバリエーションが増えてよかったな。私は4ボタンより、6ボタンのほうがやりやすいから。
あやか ゆきなさんのベガがいい感じでしたね。
ゆきな 覇王丸にも惹かれてるんだけどね(笑)。じゃあ、実際に『カプエス2』をプレイしてみてどうだった?
あやか 私は一つ一つの技を知らないから、テキトーに技を出してただけです。
茜 そう? にしては、シャドウブレイドの出しどころがやけに鋭かったけど。ボクは回り込みとか避けとか、使いこなせないなあ。
ゆきな 茜ちゃん、アテナが強かったじゃない。
茜 よく分からなかったけどね。動きが速くて面白かった。キラーンって(笑)。
あやか テレポートでめっちゃキラキラしてましたね。
ゆきな グループについてはどう? 使いたいのは決まった?
茜 ボクは空中ガードがないと、恐くて跳べないんだ。だからCグループしか選べない。
あやか 私はまだよく分からないですね〜。しっかりシステムを覚えてからじゃないと。ゆきなさんはどうですか?
ゆきな CグループかSグループかな。『ストZERO3』をプレイしてたから、その流れから入りやすいCグループが安定かな。オリコンを使いこなせれば、Aグループもいいんだろうけど。



マイキャラを選ぶ決め手は?

茜 では、今月もお便りを紹介するね。18歳の女子高生・まったんさんから。どうもありがとう!

私はカプコンとSNKが大好きです。やっぱり格闘ゲームですよね! でも、まだどのキャラを使うか決めていないんです。ロック、ギースのハワード親子コンビかなあ。でもせっかくだから、カプコンキャラも使いたいですよね。

私がキャラを決めるときの基準って、やっぱり見た目なんですが、できれば技がカッコイイほうがいいと思ってるんです。お三方は、どんな基準でマイキャラを決めてるんですか? 参考にしたいので、ぜひ教えてください。

ゆきな キャラを決めるポイントかあ。
茜 人数が多いから、回りの情報を取り入れるのも手だと思う。扱いやすさとか。
ゆきな 私は人が実際に使っているのを見て決めてるな。だから強キャラが多いかも。
あやか 私の場合、「そのキャラを使っていたい」という思い入れですね。見た目とか、技のカッコよさとか、取っ掛かりは何でもいいですから。
茜 みんなはどのキャラを使うの? ボクは2キャラでいくなら、レシオ2ずつでモリガンとアテナかな〜。
あやか 『ヴァンパイア』ファンとしては、モリガンは固定ですね。後はどうしよ〜。恭介は扱えない気がしますし。
ゆきな 私はベガとロレントとギース。まだ使いこなせないけどね。
あやか おっさんばっかじゃないですか(笑)。
茜 超イイ〜(笑)。
ゆきな いや、かっこいいんだって!!
あやか それを使ってるゆきなさんが一番カッコイイ!

ILLUSTRATED BY 猫月戒時

ここは女性プレイヤーの解放区です

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してください。「私はこのゲームのこんなところが好き」といったご意見、「私はあのゲームでこれだけ強いんですよ、えっへん」といった武勇伝、その他にもご質問・ご相談などをドシドシお寄せください。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお願いします。

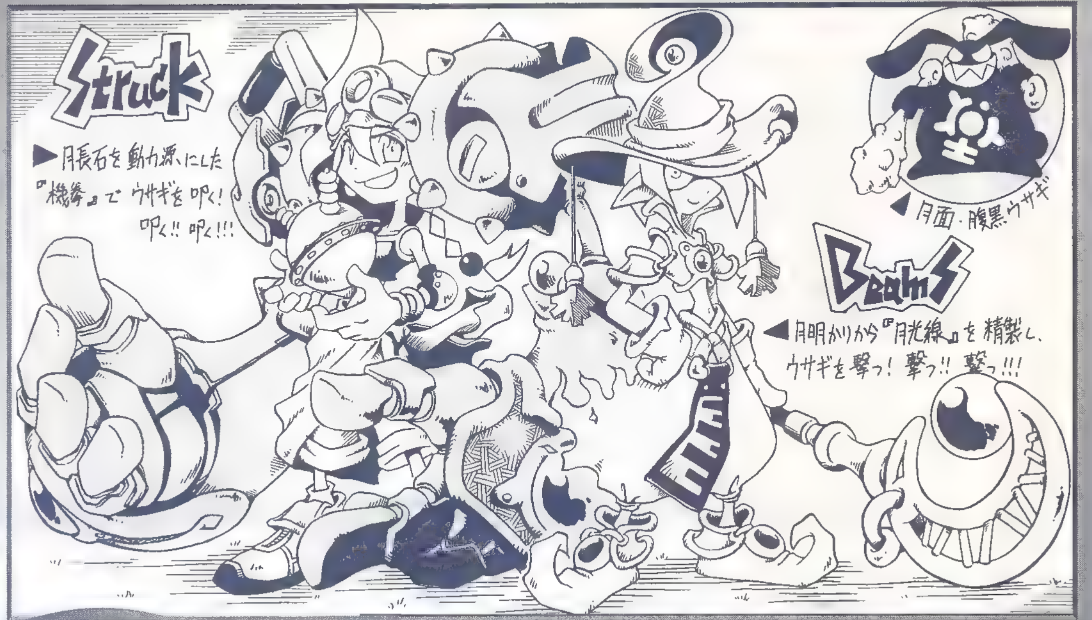
Eメール chatclub@arcadiamagazine.com
郵便 〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。



斉藤コーキ

このたびは、ボクごときを一人前にお描きいただき恐縮至極。ちゃんとテーマに沿った内容になったかは謎ですが、楽しく描くことが出来ました。最近はネットゲームにどっぷりつかってPSO廃人と化してますが、格ゲーはヴァンパイア、VFシリーズ大好き。HPにはイベント情報等も掲載中ですので、ぜひ遊びに来てください。お仕事も募集中っ（笑）



ホームページ「1/4 KING！」
http://www.linkclub.or.jp/~kouki/

Pandora Charatte 改
バンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「月」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんにそれぞれキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「Kosumi Yuuichi:illustration」
アドレス：http://www.h3.dion.ne.jp/~kosumi/



胡澄遊智

胡澄遊智とゆいマス。ワタクシのような無名の絵描きを起用していただきありがとうございマス。一応、フリーのイラストレーター…と言って良いのでしょうかワタクシ？　今のところ、今後の予定は入ってイナイのでホームページのほうをいじろうと思っておりマス！　ぜひ一度お立ち寄りくださいマセ。



次号予告　次号、鈴木理華先生＆駒羅先生登場！　テーマは「騎士」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

—全国100店舗まであと35店!—

アルカディア
クーポンチケット
使用期限：2001年9月27日まで有効

アルカディア
クーポンチケット
使用期限：2001年9月27日まで有効

アルカディア
クーポンチケット
使用期限：2001年9月27日まで有効

注意!

クーポンは切り離すと無効になります。本誌をそのまま、お店の人に出しましょう。

残暑見舞い申し上げます。

全国ゲーセン経営者の皆様、ゲーセン好きの我々のためにクーポンを導入いただきまして、誠にありがとうございます。お陰様で、毎月数回タダゲーを楽しんでおります。

というわけで、残暑厳しいですが、みなさんゲーセン行ってます？ クーポン使ってます？ 店舗数は毎月着実に増えてて、今月は大阪方面が特に強化されました。現在のクーポン加盟店は全国に65店。記念すべき100店舗が見えてきたぞ！ 都道府県制覇も目指すぞ？ 近くにクーポンゲーセンがないというみんなは、もう少し待ってね。

待ちきれないという人は、行きつけのゲーセンにリクエストしてみよう。きっと来月あたりからクーポンが使えるようになるぞ。

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3 ☎ 0157-26-4485
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 ハボッツ麻生ビル1F ☎ 011-736-6166
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりのきボウル内 ☎ 0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623-2562
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F ☎ 022-267-1834
	ナムコ PLID'S スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
茨城県	ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
埼玉県	HAP'1ゲーム Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎ 0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1F ☎ 0471-63-9844
	八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎ 047-485-2235
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	ゲームファンタジア渋谷店※	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F ☎ 03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03-3409-4737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042-344-7741
	ゲームファンタジア ミラノ店	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F ☎ 03-3200-0884
	新宿スポーツランド中央口（かにスポ）	新宿区新宿3-26-2 ☎ 03-3352-1637
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎ 03-3220-3402
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	ゲームファンタジア バーディー店※	町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F ☎ 042-724-1477
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
	ゲームファンタジア八王子店※	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F ☎ 0426-48-1288
	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558-9766
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	ゲームファンタジア サンシャイン店※	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎ 03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎ 042-529-7837
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
	アミューズメントワールドフロンティアミツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境 ☎ 045-365-1103
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎ 025-224-4838
	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎ 0257-20-0054
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F ☎ 0559-62-5903
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎ 054-252-3591
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053-442-7235
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎ 075-365-8778
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F･2F ☎ 06-6645-7692
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06-6389-8072
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎ 0722-23-9915
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407 ☎ 078-271-0335
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
	スパーコメット大橋	福岡市南区大橋1-8-14 ☎ 092-551-9364
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-27-0790

※ゲームファンタジアはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。



アルカディアクーポンは切り離さずにゲームセンターの人に出してください！

illustration by 今井神

クーポン加盟店募集のお知らせ

アルカディアクーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。なお、ご連絡いただいたすべての店舗に加盟していただけるわけではございません。予めご了承ください。

■郵送　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株) エンターブレイン
アルカディア編集部
アルカディアクーポン係
■FAX　03-5433-7212
■e-Mail　location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンの使い方

ステップ1　アルカディア誌面で加盟店を確認

ステップ2　クーポンの有効期限を確認

ステップ3　アルカディアを持ってゲーセンに行こう

ステップ4　クーポンにスタンプを押してもらおう

ステップ5　これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者へのサービス" です。ゲームセンターが忙しい時間や順番待ちの列がある時などは、スタッフの皆さんのことを考えて、なるべく使用を控えるようにしてください。せっかくタダで遊ばせてもらえるのですから、お店の迷惑になるような行動は、くれぐれもつつしんでくださいね。

HI-SCORE CLOSE UP
ハイスコア・クローズアップ

ハイスコア全国集計

2001年7月15日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

GUNBARICH ガンバーリッチ

TOP SCORE

50,424,200（マリオン使用）

ナイス運ゲー S.N

GAME'S MILK（京都）

超絶コンボで大量得点GET

反射するパックを下に落とさないようにはじき返し、画面上のブロックを破壊していく、いわゆる「ブロック崩しゲーム」の本作。

スコアに大きく影響を与えるシステムとしてコンボが挙げられる。これはパックをはじき返してから、再度はじき返すまでの間に、パックがブロックに当たった回数がそのままコンボ数になり、加算されるスコアの倍率になるというもの。これの計算式は、（基本点×ヒット数）となっていて、コンボ数が多くなったときにパックがボーナスボックスの間で跳ね回れば、場合によっては一気に数百万点もの大量スコアが獲得できることもある。

さらにアイテムの中には約10秒間という制限付きながら、獲得できるスコアがそれぞれ2倍、3倍になる2倍ピン、3倍ピンがあり、これらを前述のコンボに絡めることができれば加算されるスコアは途方もない数値になるのだ。

トップはマリオンを使用しているが、これは移動速度を重視したためだろう。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ダイナミックゴルフ		−15	L.BのN橋	プレイシティキャロット松本店（長野）
ダイナミックゴルフ		−15	NHK	ゲームインナハⅡ（沖縄）
スーパーワールドスタジアム2001	トーナメント	15' 54	渡	ゲームセンタードリーム（宮城）
マンボ ア ゴーゴー		9,791,596	GO@つないでマンボ!?	ミルカトル加納店（和歌山）
スーパーメジャーリーグ		379,970	JCB	星狩物語 岸和田店（大阪）
モンキーボール	初級	192,526	色々ありがとでした！ >3rd AOM	アミューズメントパークNASA（長野）
モンキーボール	上級	1,249,819	チョビ	アイリン夢空間（岐阜）

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2001年7月15日締切分

オーラ撃ちでヒット数増加だ

ヒット数が増えれば増えるほど得点が飛躍的に上がっていく本作。どれだけヒット数を増やせるか。それがスコアを狙う上での大きなポイントだ。

どちらの部門も使用機体はAタイプのエネルギーモード。これはAタイプが全機体中が、最もヒット数の増加数が多いためだ。同じくエネルギーモードのレーザーボムは耐久力のある敵に当て続ければヒット数を増やせる。

また、5面道中に出現する破壊できない柱型の地上物に対して、レーザーボムを連発しヒット数を増やすという稼ぎ方が非常に有効だ。

さらに大きな点差につながるのが、レーザーのオーラ部分（根本）を敵に当てるというもの。このオーラ部分を敵に当てると通常の部分を当てたときに比べて、ヒット数が約3倍も増えるため非常に大きな差が付くのだ。

しかし、オーラ部分を当てるためには、当然敵に接近しなければならないため、かなりの危険を伴う。

しかし、今回のトップスコアに関しては、ほとんどのボスに対して終始密着し、ヒット数を稼いでいるようだ。

また、忘れてはいけないのがさまざまな隠し要素。スタート直後に出現する中型機4機をすべて倒すと、ボス「夢魔」のパーツに撃ち込むたびにそこから得点アイテムが出るというのがその一例。ほかにも何カ所かこのような隠しが存在しているようだ。

集計部門の「実戦」と「インターネットランキング」の違いについてだが、どちらもステージ数は全7ステージ。

「インターネットランキング」のほうが敵の出現数が多く、難易度も高いが、後半ステージやボス戦に関してはそれほど大きな差はないとのことだ。

DO DONPACHI II

実戦 TOP SCORE

4,429,216,180

よどさん

個人申請 ソニックビーム（千葉）

インターネットランキング TOP SCORE

4,185,591,190

LAOS-長田仙人

個人申請 ハイテクランドセガ土佐（高知）

ビートマニア5thMIX	リズミック	3,150	AEF	マットマウス パートII（神奈川）
ビートマニアIIDX 2ndスタイル	ハウス	3,655	電脳雑技団 YMG−©	ゲーマーズハウス ガンマ（大阪）
	DJ TAKA	3,914		
	ヘヴン	4,728	AGO-9（これからノート使う！）	ゲームプラザ キューティ（大阪）
	テクノ	4,667	AGO-9（リベンジスコア〜）	
ビートマニアIIDX 3rdスタイル	ソウル	4,010	電脳雑技団 YMG−©	ゲーマーズハウス ガンマ（大阪）
ビートマニアIIDX 5thスタイル	ナオキ	5,579	AGO-9	ゲームプラザ キューティ（大阪）
	アウトフェイズ	9,104	AGO-9（これはいってるスコア？）	

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ MILLENNIUM FIGHT2000 PRO		6,223,500	人呼んで「ヒラエツ！」 AAZ	えの木（高知）
狙撃−SOGEKI−	ストーリー	2,041,600	咆哮野郎ー レンタル移籍ーまJU	個人申請 ジョイランド タイトー天六（大阪）
	シューティングレンジ	52,800	MIT	トライアミューズメント タワー（東京）
機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	シングル・連邦	17,933	MIR	個人申請 クウム 太田駅南店（群馬）
	シングル・ジオン	18,688	KEIL	
	チーム・連邦	38,816	ポップンでもしとけや費ジオング 眠&彩季	えの木（高知）
	チーム・ジオン	40,183	敵専用スキル「ステルス」が凶悪 眠人&彩季	
ニンジャアサルト		1,404,890	EAC-G	ゲームビンゴ（千葉）

ZERO GUNNER 2

アパッチ TOP SCORE
3,319,600
NieA-7 がっかり電波㊮
個人申請 デイトナⅢ（埼玉）

コマンチ TOP SCORE
3,279,350
フセイン
モンキーハウス本館(福岡)

TOP SCORE
3,309,450
まほろまてぃっ君
プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

ボスのビット稼ぎが差を付ける

点数の高い敵を逃さず壊し、Eアイテムを多く回収することが稼ぎの基本。

もちろんザコ敵などが出現するボス戦では、ボスの自爆ギリギリまで粘って稼ぐことが必須になってくる。

その中でも特に大きく差が付くのが5、6、7面ボスでの稼ぎ。例えば7面ボス「破天鬼」の周囲に現れるビットの「鬼導丸」は1000点、「鬼眼岩」は1500点とかなりの高得点なため、稼ぎ方次第で、大きな点差につながる。

2周目でも稼ぎ方は同様だが、実際には1周目とは比較にならない高難度の中、粘って稼ぐことが厳しいのは容易に想像がつくだろう。

トップスコアラークラスともなると、2周目7面ボスでも稼いでいるようだが、この場合はオプションアタックで稼ぎ、わざとミスしてオプションアタックを補給する方法もあるようだ。

Mr. DRILLER G（ミスタードリラーグレート）

TOP SCORE
50,000m
BSX-MUR
協力してくれた皆さんに感謝 HAM
以上2名

地底5万m、謎の強制終了

ついにエンドレスプレイが現実のものとなってきたかに見えた「宇宙」だったが、予想もしない結末が待っていた。

なんと地底5万メートルに達した瞬間に突然ゲームオーバーになってしまいプレイの続行が不可能になるのだ。

こうなったあとのリザルト画面での記録は、－15000mになり、プチに「もっとがんばれ」といわれる始末。

ちなみに5万メートルに達するまでの所用時間は3時間少々。5千メートル台を超えてしまえば、地形は楽なもののループになり、フルエアーも多く出現するのでなんとかなるようだ。

また、エア残量がある程度まで増えると、「×」印ブロックにもかまわず、真下に掘り進み、フルエアーの出る可能性のある「?」アイテムを取るときだけ横に移動するという、効率も良く安全な方針で突き進んだとのことだ。

ミスタードリラーグレート	エジプト	2,142,320	BSX-MUR	個人申請 ゲームインセブン アイランド（神奈川）
	北極	2,203,570	ウッ……出ちゃった…… HAM（タケトゥ）	えの木（高知）
	タイムアタック	37"48	37秒の壁が厚い YAS	個人申請 ゲームセンター アレックス（埼玉）
ナイトレイド		5,641,656,150	クソゲー。 征木二等兵	えの木（高知）
テトリスT.A. PLUS	マスター	7'45"30 (ランクm)	いぺぱぴ	個人申請 ゲームスポット ピア砂子（神奈川）
セガ・ストライクファイター	D国解放作戦	96,425	JKPダニエル教官 RDX一寛千代	個人申請 ゲームパーク スマイル館（東京）
	R連邦掃討作戦	90,705		
ストライカーズ1945PLUS		2,778,600	前田 愛	個人申請 ゲームサファリ 穂積店（岐阜）

ビートマニア コンプリートMIX2	アッパービート	3,743	M子@もこ	個人申請 アミューズメント マリーン（神奈川）
ビートマニア コア・リミックス	リズミック	2,952	6th前夜祭	ゲームビンゴ（千葉）
	スクラッチ	2,445	スターシーカーが置いてなくてショック死	
キーボードマニア3rdMIX	リアル	6,751,738	ダブルプレイ専属かぶこまー（CAP）	個人申請 アミューズメント スペースWIN（山口）
DDR5thMIX	シングル	167,889,964	もんじ	星狩物語 岸和田店（大阪）
ストリートファイターZERO3↑（アッパー）	フェイロン	6,208,500	サメとハグハグ	JOGO江古田店（東京）
	T・ホーク	5,536,000	ワックスで全身脱毛	
	ガイル	5,523,900	邪煮威頭刑	えの木（高知）

TM

ミリタント

TOP SCORE

181,958,270

あーちゃん

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）

ギャンブラー

TOP SCORE

170,822,630

Clover-ドロップキックTAC

個人申請 西千葉スターダスト（千葉）

ミリタント残7クリア

初回の集計から独走態勢を維持している、あーちゃん、TAC氏の両名。

まず、ミリタントは残7でのクリア。残機の上限は残9なので、恐るべきことに2周ALLまでたった2ミスしかしていないということになる。

全体的に辛い戦いを強いられるギャンブラーは、残4クリア。こちらはファイターモードでの撃ち込み点が高く、今後大きく点数を伸ばす可能性がある。

TM

TOP SCORE

1,351,120

HPK隊員No.10 INDICK-HIE

モンキーハウス本館（福岡）

ALLㇵまであと五つ！

初代パカパカではパーフェクトのタイミングでボタンを叩くと、点数が200－400－600－800点と上がり、ループするようになっている。

これに対して少しタイミングがずれたグッドでは100点、さらにずれたナイスでは10点しか点数が加算されないため、すべてパーフェクトを取っていくのが理想だ。また、今回のスコアは5ミスでのものとのことだ。

TM

ソニア

TOP SCORE

3,536,000

HYS㊩ 個人申請 ゲームサファリ穂積店（岐阜）

イアン

TOP SCORE

3,646,700

Clover-YMN 残ボム×7。まだまだ 個人申請 西千葉スターダスト（千葉）

イアン、最高キャラに浮上

今回大幅な更新を見せたイアンの備考は、1周クリア164万点でノーミス残ボム×7、2周通しての使用ボムは計10発という内容になっている。

また、ドラゴンシュートの戻り速度が遅く、稼ぎに不向きと言われているソニアもついに350万点突破。こちらもよくぞここまでという感がある。

ストライカーズ1999	F-4ファントムII	3,318,600	AXIOM-H.Y㊩	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
	X-36	3,404,500	PC花小金井追悼スコア RYP	個人申請 プレイシティキャロット花小金井店（東京）
スラッシュアウト	スラッシュ	18,293,175	穂積スラッシュXi（ザイ）	アイリン夢空間（岐阜）
	ルナ	16,159,385	浪人太郎 J・H	ゲームビンゴ（千葉）
アクアラッシュ	練習	160.91	NGP－ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	276.65		
	上級	353.66		
レイクライシス	WR-01R	25,912,230	あと9万 NWR-KAZ	ゲームプラザ トンガ王国（愛知）

ギガウイング2	カート	8京3522兆7401億4268万9560	足りない（中略）イモ判－ISO	アミューズメントランド ケンタゴン（東京）
	ロミ	8京0250兆4912億4188万6140	髭の壊死	大久保アルファ ステーション（東京）
	チェリィ	8京6872兆1105億0130万0750	とことんダメでした @higeSADAMU	
	ラルゴ	8京3981兆2905億7784万2690	元ZNA－ダメ呪術師（寸止め）	アミューズメントランド ケンタゴン（東京）
	タッグモード	30京0627兆5195億1667万3530	服部（左手）／服部（右手）	個人申請 ゲームインセブン アイランド（神奈川）
マイティ！パン	パニック	2,205,500	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
	エキスパート	1,336,000	咆哮野郎－まJU	アババ天神橋店&ガムガム（大阪）
三國戦紀スーパーヒーローズ		214,158,00	真瑠世㋵まるよウハウハ	個人申請 ビートライブ（東京）

ハイスコア講評

今回はダイナミックゴルフから。2店で同スコアが達成されましたが、ゴルフゲームはデータ収集とパターン化がすべて。今後どこまで伸びていくのか注目しましょう。

スーパーワールドスタジアム2001ではトーナメントモードを集計。少しでも早くクリアするためには、1点勝ち越したら相手の初球をバントして、わざとアウトになり3者凡退にするなどのタイム短縮が重要なようです。

マンボ ア ゴーゴーはコンボの繋ぎが勝負。隠し曲をプレイするのに「仕込み」が必要なのがスコアラー泣かせ?

モンキーボールの上級コースは42面での残機潰し稼ぎが始まってきた模様。ご承知の通りこのゲームではバナナを100本取れば1UPですが、42面にあるバナナはなんと99本。全部取ってわざとミスする。それを繰り返せば気が遠くなるほどこの面をやり直して稼ぐことができます。とはいえバナナを全部取るのも難しく、休憩時間もないため厳しいようです。

狙撃-SOGEKI-ですが、サイレントスコープと言えばこの人。シリーズの覇者、大阪の「咆哮野郎-まJU」氏が出てきました。敵の体を撃つとプラス1倍、頭を撃つとプラス2倍、弾を外すとマイナス4倍と倍率が変動するので、外さないように頭を狙うそうです。ALL時の倍率は130倍だったとのことです。

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ プロは、前作最終記録保持者であるAAZ氏が台頭。乱入CPUキャラを出現させ、100万点以上の点数アップに成功しています。ちなみに使用キャラはキング+ルガールというチーム編成です。

機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンは、今回も「えの木」の圧勝かと思いきや、シングル2部門は「クウム太田駅南店」からの個人申請組がそろってトップ!! シングル連邦を見ても、今回の集計では1700点以上を記録したプレイヤーが4名と、盛り上がりは留まるところを知りません。

ミスタードリラーグレートの北極は、1位と2位の差がたった2100点。また、宇宙は5万メートルに達するとプレイが強制終了してしまうという結末が待っていました。この場合、記録はマイナス1万5千メートルになり、ランキング画面にも残りません。そのため集計のほうは今回で打ち切りになります。おめでとうございます&お疲れさま。

根強い人気の**ストライカーズ1999**は、今回更新の2機体ともボスの点数が2倍になる「ダブル取り」が絡んだもの。そうそう決まるものではないだけに、つなげるのも至難の技でしょう。

三國戦紀スーパーヒーローズは、ザコでの稼ぎが命。2面ルート上↓右で馬2匹に行き、無限鎧で残機を潰して稼ぐそうです。

ガンバード2は激戦キャラ、マリオンで"コイン職人"H.K氏が執念のリベンジ。MAXチェーン191とすさまじいつなげっぷりを見せています。

ゾンビリベンジは6面ボスが死んでからも、コンボをつなげれば面クリアデモに進まない現象を利用しているそうで、今回のスコアでは220ヒット稼げたとのことです。

今回はこんなところですが、毎月何通か個人申請はがきにお店の人のハンコが押されていないものが届きます。当然これらは無効なので、個人申請の人は十分に注意してください。もったいないですよ。

君もチャレンジ! ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂
集計部門(キャラ・コースなど)	ストーリーモード
スコア(タイム)	23,646,800
面数	全25面ALL
難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	うさぎ使用　残×5 連付き(シンクロ30連)　同付き
達成日	2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)	残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。 道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、 永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、 クリアするタイミングが重要です。 点効率は1面クリア時……約84万 10面クリア時……約1,020万 20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター 名前	アミューズメント アルカディア
ゲームセンター 電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム(最大20文字)	TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します	
店長	鈴木 雅弘 (印)

雷電DX	初級連なし	7,517,440	地獄龍-CHOKU	個人申請 アレックス御幸店(栃木)
スーパーストリートファイターⅡX	キャミィ	2,587,100	URA(氏)	ゲームコーナーフジ(東京)
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,315,400	PPR-KTL-IZK	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
ナイトスラッシャーズ		1,883,800	村井の弟子DEB(五)(養) 師匠はPSO Ver.1	レタス702(北海道)
クイズ&ドラゴンズ		4,211,400	MTF-高下畑セイイチ	個人申請 アミューズメントスペースTAMA(東京)
ダブルウイングス		4,089,800	地獄龍-TPF-うづっち	個人申請 アレックス御幸店(栃木)
ストリートファイターⅡ	ダルシム	1,882,500	~復活から引退へ~ マスク1号	ゲームコーナーフジ(東京)
ファイティングホーク		2,055,300	T³-CYR-ATS(弘) 次回終了予定	レジャーパレス(北海道)
サイヴァリア リビジョン		206,114,400	骨董品屋さんにいってきます ユセミSWY	個人申請 ゲームイングッディ21(東京)
ガンバード2	マリオン	5,126,400	H.K	池袋プレイランドラスベガス(東京)
Gダライアス	オミクロン	55,856,120	弟子のライバルは3号 VAL氏GIL(も)	個人申請 アクティロイヤル(大阪)
ストリートファイターⅢ サード ストライク	ユン	14,014,200	L2A-GYO	GAME'S WiLL(京都)
	エレナ	12,209,800	関節技のハン(有名)	えの木(高知)
ストリートファイターEX2	ダルシム	3,342,700	当然電パ使用 片岡賎人	えの木(高知)
	ケン	3,462,400	岡北 有由	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ゾンビリベンジ		2,205,080	村井の弟子DEB(五)(養) 師匠はカルドセプト	レタス702(北海道)
バトルガレッガ	ミヤモト	17,328,950	DXP! CYR(よ)(弟) ボケ老師元気かい?	個人申請 プレイシャトー(神奈川)
	ボーンナム	17,083,080	調理師	JOGO江古田店(東京)
鉄拳3	エディ・ゴルド	1' 35" 88	えすぴーでぃ=みにゃぢゅき(ぶ)	アミューズメントパークNASA(長野)

9月号の191ページの全一表にて誤りがありました。訂正すると共にお詫び申し上げます。
誤:アミューズメントパークNASA(大阪)/正:アミューズメントパークNASA(長野)
また、193ページのクローズアップ「ナイツ・オブ・ザ・ラウンド」の部門は「アーサー」でした。

7月15日時点

ハイスコア HI-SCORE

ハイスコア全国集計

早くも秋の新作が気になる季節。AMショーで出展される新作にロックオンだ！

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12　☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	46,103,810	ボム禁止令 T.Kiz	α 2-4
2	プロギアの嵐(ミリタント)	53,224,910	DIS	β 2-4
3	メタルスラッグ3	9,363,630	KOL	1ミス マルコ 30万落ち
4	ぐわんげ(シシン)	47,705,979	HGA-K.Hachi@バニラアイス	MAX 27900銭 シシン プレッシャー負け(泣
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(ケビン・ライアン)	2,858,200	Y.K	P×7落ち ALL

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目　オークビル2F　☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	17,386	S.A	ALL ガンダム 撃墜数50
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	16,553	S.A	ALL シャアゲルググ 撃墜数43
3	デッドオアアライブ2(サバイバル)	32,384,284	SHA	ALL ハヤブサ
4	ストリートファイターEX2PLUS(ガルダ)	2,161,100	堀江由子の弟	ALL
5	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(エンジェル)	9,919,910	Dr.ダークネス イリュージョン	ALL

レジャーパレス

北海道札幌市豊平区平岸2条3-6-30　☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	81,443,800	十條の末裔㊥	2周ALL チェーン 残0
2	ギガウイング2(ラルゴ)	7京2620兆7321億8345万4280	OAM-Naoki ねこねこ信者	ALL 連付
★	ファイティングホーク	2,055,300	T3-CYR-ATS㊗ 次回終了予定	ALL 連付 予選88.6万
4	エスケープキッズ	100面+α	トイレ使用したら手ぐらい洗え！ガキ共！	連付
5	アクトフェンサー	9,999,990	OAM-MRX㊥	4周目クリアで達成 カンスト

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17　東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	666,363,840	ダメダメ	ALL C-SHOT
2	怒首領蜂(Bタイプ)	573,567,090	S.K	ALL B-L 残×3
★	スーパーワールドスタジアム2001	15'54	團	ALL ナムコスターズ
4	レイブレーサー(上級)	13'11"303	スコアを、大募集中ですの！	T.T. 12周設定
5	レイブレーサー(初級)	9'07"893	だれか、スコアを出してくださいなー；	T.T. 12周設定

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2　☎0154 22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ナオキ)	5,486	KING	ALL 2607-272-17-3-12
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(トランス,	6,738	KING	ALL 3249-240-11-0-11
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	9,057	KING	ALL 4272-513-9-1-14
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,332	KING	ALL 2565-202-8-0-5
5	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	只今修行中	SOUちゃん&ゴチながおか。	新作入りません。

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1　TMビル1F　☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー3	30	T.!	ALL ポルトガル
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	74,836,680	オヒョイの理不尽な暴力が店員に炸裂!!	ALL 残2
3	パカパカパッション スペシャル	2,609,670	椎生々	ALL 97-99-99
★	ゾンビリベンジ	2,205,080	村井の弟子DEB㊤㊥ 師匠はカルドセプト	ALL スティック 6面 194万
★	ナイトスラッシャーズ	1,883,800	村井の弟子DEB㊤㊥ 師匠はPSOver1	ALL クリストファー

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビルB1F☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(インド)	671,530	からさわ2号	ALL
2	ビートマニア コンプリートMIX2(テクノ)	2,591	からさわ	ALL
3	ソニックウィングス2(F-15)	1,637,700	からさわ	2-6 連付
4	ソニックウィングス2(A-10)	1,347,400	からさわ	2-4 連付
5	ソニックウィングス2(FRS2)	1,200,800	ティンコ	2-2 連付

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F　☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	14,654	KEN	ALL 赤ゲルググ
2	プロギアの嵐(ミリタント)	62,868,920	NSX	2-4 β式
3	プロギアの嵐(ギャンブラー)	57,048,480	S.T	2-5 2-1までノーミスノーボム α式 1周目ジュエリング1万
4	ギガウイング2(ロミ)	6京5717兆1406億4261万0500	芝野 菜子	ALL
5	ミスタードリラーグレート(北極)	2,141,730	かぐや姫20歳説を勧告	アタル 9'06"50

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　hi_score@arcadiamagazine.com

※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

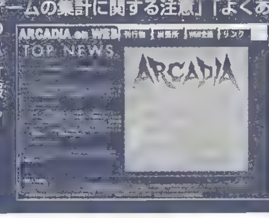
■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

ARCADIA on WEB

http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします。

ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/　■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/　■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/　■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**釧路スガイゲームプルプル（北海道）**
新作がなかなか入りませんが、アナタのスコア（特に音ゲー以外）を求ム!! 釧路ってスコア意識する人少ないのかなぁ……。やっぱヤるからにはださな（何が）!! 頼んます～。
by担当㋮

●**ゲームセンタードリーム（宮城県）**
スコアを出してくれたダメダメさん、S.Kさん、渡さん、どうもありがとうございました。
by店員108号

●**ロッキーワールド仙台店（宮城県）**
ハイスコア担当のクッワ氏（仮名）が愛車をBUZZったらしく、現在行方を眩ましているのでハイスコア担当が変わります。「うえ。」で。この記事が掲載されるころには舞い戻っている可能性大という噂。

●**ガリバー熊谷店&青葉台店&柏店（埼玉県）**
青葉よりvQROさん、ISOさん、SADAMUさんお忙しい中御来店頂きありがとうございます。いろいろと勉強になりました。こちらからは迷惑ばかりかけてしまいました。でも楽しかったです。

●**トライアミューズメントタワー（東京都）**
夏のイベントの後に立ち寄っていただいた地方の皆様、ありがとうございました。また近くに来ることがありましたらぜひ寄っていってくださいネ。

●**東京レジャーランド小岩店（東京都）**
スパイカーズバトル4台通信にて稼働中！ ぜひ遊びに来てください！

●**プレイシティキャロット巣鴨店（東京都）**
いやー、暑いですね。やるゲーム多すぎて夏バテする人もいるようです。ゲームのしすぎに注意しましょう。後、『スパⅡX』の大会にきてくれた皆さん、ありがとう。またやるときは、よろしくお願いします。

●**ゲームインみとや 三河島店（東京都）**
当店では持込、リクエスト基板によるスコアOKです。お待ちしておりますので事前に連絡をください。

●**大久保アルファステーション（東京都）**
当店では、レトロゲームも数多くご用意してお待ちしております。レトロゲームでハイスコアを出したい方もぜひご来店ください。
by担当ERO-NAG
(e-mail：akugeki@hotmail.com)

●**GAME BOSS（神奈川県）**
『VF4』、『鉄拳4』大好評稼働中！ イベントなども予定しておりますので、遊びにきてくださいね。

●**夢空間ファンタジー（長野県）**
皆さま、当店の電話番号が変わりました。さあ、メモリ変更だ！ シューターの店「ファンタジー」からでした。

●**アイリン夢空間（岐阜県）**
今月も5個埋まってよかばい～。

大久保アルファステーション

新宿区百人町2丁目17-2　アルファビル6F　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2(チェリイ)	8京6872兆1105億0130万0750	とことんダメでした@nigeSADAMU	ALL 連付
2	ギガウイング2(ラルゴ)	8京3242兆6011億6831万8470	元ZNA-ダメ呪術師	ALL 連付
3	ギガウイング2(カート)	8京3057兆2708億0195万0530	足りない(中略)イモ判-ISO	ALL 連付
★	ギガウイング2(ロミ)	8京0250兆4912億4188万6140	髭の壊死	ALL 連付
5	バーチャストライカー3	＋21	T.Y	ALL アルゼンチン

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668 8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	30,273	まこつ&うっちー	CPU37/25 ALL ニュータイプC/C 階級中将/少将 ガンダム×2
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	16,218	白	CPU51 ニュータイプB 階級中将 ALL ガンダム
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	14,798	赤いキツネ	CPU42 ニュータイプC 階級少将 ALL シャアゲルグク
4	カプコンVS.エス・エヌ・ケイPRO	529,100	穴うめ君	ALL リュウ・ケン
5	マイティ・パン(パニック)	473,000	安楽亭いくぞ!!のぶ	

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2　☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア コンプリートMIX2(ソフトグルーヴ)	2,000	YAS!	ALL 306-388-476-510-320
2	ビートマニア コンプリートMIX2(スクラッチ)	2,239	YAS!	ALL
3	ビートマニア コンプリートMIX2(アッパービート)	3,525	YAS!	ALL
4	ビートマニア コンプリートMIX2(ダンス)	2,922	YAS!	ALL
5	ダンスダンスレヴォリューション 5thMIX(ダブル Cコース)	155,821,311	神楽綾乃	ALL P×1031 ブロークン→キャンスト→アフロ

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	13,680	T.S	シャアゲルググ ALL ニュータイプB
2	ビートマニアⅡDX 5tnスタイル(ナオキ)	5,081	K.O	ALL
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(トランス)	6,472	RISU	ALL
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	8,603	RISU	ALL
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,240	ALP	ALL

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町1-10-7　一番街ビル1F　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリアリビジョン	190,181,000	X-D6800万(1ミス)ISO	ALL X-D 連付 残1 予選1 22億
2	ギガウイング2(チェリイ)	8京6809兆5015億2731万7250	ダメダメ@SAR	ALL 連付 予選がダメ過ぎ
★	ギガウイング2(ラルゴ)	8京3981兆2905億7784万2690	元ZNA-ダメ呪術師(寸止め)	ALL 連付 残0 B2 1000兆落ち でもOK。
★	ギガウイング2(カート)	8京3522兆7401億4268万9560	足りない(以下略)イモ判-ISO	ALL 連付 残0 B2 5面へボすぎ
5	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	23,644	シャア&ガイア	ALL シャア専用ゲルググ&ドム使用

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49　熊谷駅前ビル1階　☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	7京4780兆1565億8860万4060	CORE	雷迅改(RF) 7面シケマクリ 青葉台
2	ギガウイング2(チェリイ)	7京7140兆8574億9493万3810	TSL-KCR	ストーク(RF) 青葉台
3	ギガウイング2(チェリイ)	8京0614兆3356億3634万6410	TSL-TIG	カーマインプラス(RF) 青葉台
4	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,112,630	HI7 穴ウメ	タイゾウ 5'07"16 エアALL ノーミス 熊谷
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	7,158	SO-5 穴ウメ	EX 熊谷

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城 1009　久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	83,747,400	だる	2-5 予選4400万 途中死にすぎ
2	ガンバリッチ	9,143,700	INE	5-2 マリオン
★	ビートマニア 5thMIX(リズミック)	3,150	AEF	ALL HS付
4	上海 万里の長城(北京)	719,390	だる	ALL
5	ミスタードリラー(500m)	364,430	iris	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,309,450	まほろまてぃっ君	ALL 残×2 1周180万
2	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	2,615,020,510	今日1日で6回もやっちゃった。	ALL 残2 エナジー タイプB
3	シャカっとタンバリン！もっとノリノリ新曲追加!!	14,265,800	ニセMHBことHCM-鎌倉	ALL マラソン
★	ストリートファイターEX2(ケン)	3,462,400	岡北 有由	ALL カイリ 114.4万 爪×3+2
5	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,574,600	島谷 ひとみ	ALL カイリ118.9万 バルログ46万

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3　駅南ビルB1F　☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	13,475	IKM	ALL ガンキャノン
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	12,357	西専用ゲリググ	ALL ゲルググ
3	ドラムマニア 4thMIX	319,040,800	MSX	ALL ボーナストラック(ヘルスレスEX 全つなぎしました。
4	ギガウイング2(カート)	6京8037兆2646億4177万2790	ATK-小野里君	ALL
5	ダイナミックゴルフ	-10	IKM	15Hにて終了 まだまだ…。

アベニュー北口店

山梨県甲府市中央1-12-3　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	1,425,629,820	NGP-芝村	ALL 残1 C-TYPE エネルギーモード
★	アクアラッシュ(上級)	353.66	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	276.65	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(練習)	160.91	NGP-ANP	ALL もうきつい…
5	ダンスダンスレヴォリューション 5thMIX(シングル Cコース)	140,646,161	KIKU	3曲

ゲームインみとや 三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17　☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(インド)	669,025	日本ジョージ党副党首9MA	ALL
2	マイティ・パン(パニック)	Lv57	病院にス●●ロビデオを忘れた男A(実話)	マジです かなり猛者
3	プロギアの嵐(ミリタント)	91,852,170	ヌ・ブブ？	2-4
4	プロギアの嵐(ギャンブラー)	36,143,880	和訳「家に帰ってPSOやっていいですか」	2-3
5	ブレイブブレイド	67,849,220	サクサク→ホクホク	ALL

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18　YKビル　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	1,159,698,820	たろすけ(目が痛くなりました)	A-E 7面まで
2	プロギアの嵐(ミリタント)	81,920,910	エキサイト天狗MJN-T.Y	ネイル 2-5
★	ビートマニアコアリミックス(リズミック)	2,952	6th前夜祭	かなり微妙
★	ニンジャアサルト	1,404,890	EAC-G	ALL
★	スラッシュアウト(ルナ)	16,159,385	浪人太郎 J H	ALL セイント

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-82-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	達人王	932,210	K	1-5ボスまで もちろんバグ未使用
2	ぐわんげ(賀茂 源助)	50,594,792	クリアボーナス判明!?-らくすナ-	ソフ運 ALL B×5 体力32/48
3	ブレイジングスター(DINO-246)	52,435,060	3年目のスコアK	連付 ALL
4	グラディウスⅢ	619,250	K	連付 最終面レーザー砲台まで 無敵未使用
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3809m	園長	連付 プチ

ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店

東京都町田市原町田4-2-15　☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(デス)	6'19"28	M's-ZON	LV999 GM
2	ストライカーズ1999(F-22 ラプター)	1,140,200	555	2-2 連付
3	怒首領蜂(Aタイプ)	46,776,640	555	2-3 レーザー強化
4	怒首領蜂(Bタイプ)	86,484,330	555	2-5 ショット強化
5	ストライカーズ1945Ⅱ(P-51 ムスタング)	2,132,400	中野龍三	ALL 1周 112万

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	1,204,907,950	サインあーる	A-E ALL 残×0
2	ナイトレイド	5,179,856,630	KNN-はんばーぐみちる	ALL 1面とヘビをなんとか…
3	ゼロガンナー2(コマンチ)	2,999,800	ひろせ	ALL 1周 171万 残1
4	ギガウイング2(チェリイ)	8京6710兆5614億6209万0530	ダメでした@hige-SAR	ALL ストーク5 ボル落ちらしい
5	ギガウイング2(ラルゴ)	8京2888兆5584億2304万8240	ダメ呪術士食中毒には気を付けよう	ALL 残0 ボ2 ヴィ2 クリアのみ

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/　■GAME BOSS http://gameboss.net/　■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/~nasahp/
■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997　■ナムコ プレイシティキャロット松本店 http://members.tripod.co.jp/pccarrot/index.html

●GAME CONDOR 駒形本店（静岡県）
今年は梅雨もなく、いきなり夏本番の感覚ですが皆様いかがお過ごしでしょうか。『鉄拳4』や『カプエス2』なども発売され盛り上がってますね。もちろんシューティングには力を入れてます。夏のひと時ぜひコンドルへ!!

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
『VF4』、『鉄拳4』、『カプエス2』と熱い夏がもうすぐ終わりを向かえますね。でも、対戦の熱さはまだ冷めません！ どのゲームも"熱い秋"に変わります！ 皆さんお待ちしております。by店員AO－

●GAME-COLLEGE（愛知県）
月に1～2回イベントを催しています。ドンドン参加してね。

●遊ingポイントセオラ（滋賀県）
夏の新作ラッシュで当店にはいくつ入荷しているのでしょうか？ メジャーどころはおさえておきたいですが値段が……。入荷してきましたらS時間レンタルが安定か!?

●GAME'S MILK（京都府）
プラボ浦上の皆様、6月はお世話になりました。パズループおじちゃんの今後の活躍を楽しみにしています。by常連一同

●ネオアミューズメントスペースa-cho（京都府）
前月、見送った分も入っています。申請していただいた方々にご迷惑をおかけして、申し訳ありません。

●アババ天神店&チャレンジャーガムガム店（大阪府）
レンタル移籍でもOKです（↑まJU）。

●ゲームプラザキューティ（大阪府）
最近、音ゲースコアばっか……いつのまに音ゲー屋に？ っていうかガイン頑張って～！ もう見えた。いつでも出る！×10……あとマウンテンは今までにない強さでした。トンガの皆アリガトウ！㊌

●ゲームストリートミルカトル加納店（和歌山県）
二度目の全国大会、ガンタム大会も大熱狂の内に終了し VF4、カプエス2、鉄拳4の怒濤の入荷ラッシュで、夏の話題も独占。

●ファイブオー津店（三重県）
全国エアコン故障中の各店舗様、この暑さを共に味わい、共に苦しみ、それを乗り越えたとき、次は寒さとの闘い。うーん、なんとかならんのか。エアコン!! エアコンすら……。

●えの木（高知県）
筐体数が増えたので、外から店内を覗くと人間が処理落ちして、チラついているのが分かります。鉄拳4、カフェス2の影響で人間ボルカノンが発生するかもしれません。

●モンキーハウス本館（福岡県）
アラブ人ではありません。byフセイン

●プラボ浦上店（長崎県）
ゲームズミルクの店長様、常連の皆様、ご来店ありがとうございました。きちんと接待↓○。泥酔↑×。

●プレイシティFUNFUN店（鹿児島県）
今号が出ているころは『鉄拳4』が入荷され、イベントを行なっていると思います。『VF4』もギリギリ入荷しているはず！ 大会を定期的にやると思うので参加してね。スコアラーの方も遊びに来てね！

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンバリッチ	50,424,200	ナイス運ゲーSN	ALL 連付マリオン
2	バーチャストライカー3	＋18	BMW	ALL イングランド
3	どきどきアイドルスターシーカー（どきどきアイドルモード）	13,849,060	G.revさんがんばって!!てか	ALL 全面パーフェクト
4	カプコンVS.エス・エヌ・ケイPRO	5,170,800	どきどき103流プレイヤー FUJ	ALL モリガン、ユリ、サクラ
5	オーダイン	1,317,570	TEN	ALL 連付 753 400 クッスタル

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(連邦)	13,329	カードキャプター	ガンダム
2	ゼロガンナー2（アパッチ）	1,124,200	K.Y	1-7
3	ガンバリッチ	21,234,500	417	6-3 マリオン
4	プロギアの嵐（ミリタント）	21,015,940	R75	2-2 β式
5	ブラッディロア3	4'04"53	H.T	マーベル

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	モンキーボール（初級）	192,526	色々ありがとでした！>3rd AOM	ALL
2	バーチャストライカー3	＋24	不良社員M.S（たまたまです）	ALL SS オランダ
3	キーボードマニア 3rdMIX	4,816,622	OZ	ALL リアル
4	ファイターズヒストリーダイナマイト(マーストリウス)	1,125,050	NST-KZR	ALL
5	ガンバード2（アルカード）	3,084,800	来店記念	ALL 連付

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	プロギアの嵐（ミリタント）	181,958,270	あーちゃん	ALL 残7
2	マイティ・パン（ツアー）	8,233,900"	まJJ FAしてくれ 常連一同(マジ本気)	ALL 残1 連付
3	ドラゴンブレイズ（イアン）	3,631,200	目標380万！H.M	ALL 残3 B8 1周163 8万 連付
★	ストライカーズ1999(F-4 ファントムII)	3,318,600	AXIOM-H.Y㊌	ALL 残3 B9 1周123万
★	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	2,315,400	PPR-KTL-IZK	ALL 連付

GAME-COLLEGE
愛知県長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐（ギャンブラー）	56,812,110	ROM	ガンマ式
2	ゼロガンナー2（コマンチ）	2,117,250	SAW	2-6
3	メタルスラッグ3	8,841,210	BB	
4	クレイジータクシー	6,099,229	CCB	アクセル
5	ギルティギア ゼクス（ソル）	118,589,300	SHT	

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンキーボール（初級）	190,124	チョビ	ALL BABY
★	モンキーボール（上級）	1,249,819	チョビ	ALL AIAI
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	16,775	メ切無視でハロプロ'n大阪ヨッスィー派㊌	ALL ガンダム
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(チーム・ジオン)	39,790	ガチャピン & ムック	ALL シャア専用ゲルググ×2
★	スラッシュアウト（スラッシュ）	18,293,175	穂積スラッシュXi(ザイ)	ALL

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632 0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 2ndスタイル(ヘブン)	4,728	AGO-9（これからノート使う！）	ぶの スコアきこか や、ダイバコースかも…
★	ビートマニアIIDX 2ndスタイル(テクノ)	4,667	AGO-9（リベンジスコア～）	初ノート使用！インチキ？ スコアの可能性あり
3	ビートマニアIIDX 5thスタイル(ヘブン)	4,434	AGO-9（へぶん）	これからのスコアはすべて写真で確認する様こ
★	ビートマニアIIDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	9,104	AGO-9（これはいってるスコア？）	ここキューティーではとりきめました 写真つないのは
5	ビートマニアIIDX 5thスタイル(レギュラー)	6,462	AGO-9(普通)	すべてウソとみなします にょ たっき～、ハゲ

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(連邦)	16,607	かっとび！マンホール軍曹	ALL ガンダム NT-B
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	17,539	アイボン少尉	ALL シャアゲルググ
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	36,870	かっとび！アフロ大将とアイボン少尉	ALL ゲルググ&S ゲルググ NT-S A
4	ビートマニア 6thMIX(ボーカル)	2,056	Afro	ALL HS-3 ®
5	ギガウイング2（カート）	8京2582兆9342億5774万9090	OH!!	ALL 連付 R フォース

GAME CONDOR 駒形本店
静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	18,324,630	オーディオはマッキントッシュのみ!!	ALL (B押し) 勲章2回落ち
2	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3582m	よく犬を使ってる人	プチ 7周目
3	プラスアルファ	9,214,100	CPS-EFG	SANDCITY
4	ニューラリーX	360,080	呪凶介	ROUND24
5	バツグン SP.Ver.	87,354,100	呪凶介	全4周ALL

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 2ndスタイル(DJTAKA)	3,914	電脳雑技団YMG-C	ALL
★	ビートマニアIIDX 2ndスタイル(ハウス)	3,655	電脳雑技団YMG-C	ALL
★	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ソウル)	4,010	電脳雑技団YMG-C	ALL
4	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	8'31"56	ほー君CAA(記念)	STシルバー SK ゴールド ALL
5	ぐっすんおよよ	4,474,950	二代目-やっとやめれる	ALL 残×4

ネオアミューズメントスペースa-cho
京都府京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F ☎075-251-2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐（ギャンブラー）	117,758,090	みず	ALL 残2 α カンペオーン
2	プロギアの嵐（ギャンブラー）	109,141,470	みず	α 2-5ボス
3	プロギアの嵐（ギャンブラー）	90,418,950	SSP-揚雲日和	α
4	パンチマニア北斗の拳2 ～激闘修羅の国編～	57,712,000	TNY	2の上級 カイオウパーフェクト
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	4725m	すいれん	5,155,335 ホリンガーZ 連付

扇ヶ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（チッタ）	12,058,490	OQR	ALL
2	ストライカーズ1945II（疾風）	2,746,100	ゆうメイト残留王な人	ALL
3	ビートマニアIIDX 5thスタイル(フライハイ)	4,949	HLK！	ALL
4	ビートマニアIIDX 5thスタイル(トランス)	6,085	NEI	ALL
5	ビートマニアIIDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	7,953	NEI	ALL

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047番地 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 5thMIX(スタンダード)	294,937,900	YO5(DDT)	
★	ダンスダンスレヴォリューション 5thMIX	167,889,964	もんじ	
3	ゼロガンナー2（ホーカム）	1,696,600	S.T	2-2
★	スーパーメジャーリーグ	379,970	JCB	
5	パンチマニア北斗の拳2 ～激闘修羅の国編～	137,673,750	LCB	上級 世紀末救世主伝説編

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(ユン)	14,014,200	L2A-GYO	ALL 連同付
2	サンダードラゴン2（1P側）	5,916,700	ラス面で死にました	ALL 連付
3	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(ノーマル)	430,099	ビッグ・ザ・ブドー	ALL 7000万パワー
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(豪鬼)	6,346,800	アパッチのおたけび	ALL 連付
5	大工の源さん（旧Ver）	1,684,400	ANA	ALL

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂II（インターネットランキング）	2,543,227,790	ホットひやしあめ	ALL C-E
2	ゼロガンナー2（ホーカム）	2,523,200	ザク	2-6
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	17,615	ニュータイプキムアツ	ALL ガンダム
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	17,717	マンニョさん マンニョ帝国総支配人	ALL シャアゲルググ
5	ギガウイング2（カート）	7京8779兆6876億2108万4890	柏木千鶴	ALL 連付 Kanon 起きないキングに

ゲー事典
■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/ ■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/ ■GAME COLLEGE http://www.college1.co.jp/
■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/

スーパープレイヤー列伝
～ハイスコアラーの横顔～

第6回 SSC-VAP

ハイスコア全国集計で全国トップに輝く凄腕のプレイヤーたち。彼らは何を考え、どのようなスタイルでゲームに接しているのか？　今回は1980年台後半から90年半ばで、ハイスコアに関わった人なら知らない人はいないであろう、超ビッグネーム「SSC-VAP」氏にインタビューを行なった。



スコアネーム：SSC-VAP
全国トップデビューから十数年を経た今も第一線で活躍しているスコアラー。SSCはサークル名で、スコアネームがVAP(バップ)。現在はストEX2に完全燃焼中。今一押しのアイドルは「Dream」のKANAらしい。

——まず、ハイスコアの世界に足を踏み入れたきっかけを教えてください。

VAP　小学生のときからゲーム好きで、友達にゲームウォッチ(※1)を借りたら、必ずカンストして返すとか、ゲームはやり込まないと気が済まないんです。こんな性格ですから、ハイスコアを狙いはじめたのも自然なことだと思います。

そのうち、ゲーメストやベーマガの存在を知り、その中のハイスコアコーナーを見て「こんなのがあるんだな」って思いました。

また、近所のゲーセンに当時のベーマガ(※2)のライターも来ていて、そのときやり込んでいた『SDI』(※3)についていろいろ教えてもらい、そのうち『SDI』で高い点数が出ている巣鴨キャロットに行くようになりました。

このころは、ゲーメスト編集部員や、全国トッププレイヤーのスコアラー、当時、巣鴨キャロットの店員をしていた見城こうじ(※4)さん、高見(めぞん一刻)さんなど、本当に色々な人に会えました。

ここで多くのプレイヤーを見せてもらい、スーパープレイヤーと知り合いになり、スーパープレイを見せてもらったことが本格的にやってみようと思ったきっかけですね(断定)。

——その巣鴨キャロットで『SDI』の全国トップを獲得されたんですね。

VAP　そうです。当時はまだ高校1年生で、全国トップを獲ったときは、多くの人の協力があってのものです。

SPREAM(※5)が出していた同人誌の稼ぎ攻略も、参考になりましたね。

——その後も『サイヴァリオン』、『マジックソード』、『ファイナルファイト』をはじめ、第一線で活躍されていましたね。

VAP　そのころは、色々なゲーセンに行ってゲームをやってましたね。地元の荏原ゲームコーナーを中心に、町田(※6)に行ったり、巣鴨に行ったり。あのころの町田はスコアを出すための環境が整っていたし、熱気が違いましたね。

その当時のゲームで、まだスコアは伸びるから、その内やろうと思っていた『ファイナルファイト』とか、最近ほかの人に伸ばされて、実はショックなんです(笑)。

まあ、稼ぎが楽というわけではないのですが、そこまで突き詰めているスコアではない。というのを知っていたし、いつでも出る点数だな、と寝かせていたつもりが、結構時間が経ってしまった。

今『ファイナルファイト』の点数を抜こうと思ったら、プレイ時間がかかり過ぎるのでちょっとキツイな、と思ってます。

『K.O.F.'96』も抜かれ、『K.O.F.'97』も4回目集計で200点の僅差で負け、結局一回もトップを取ってないので、またやりたいとは思っていますね。

——しばらく、ハイスコアの世界から離れていたようですが？

VAP　『サムライスピリッツ天草光臨』のころから、ゲームそっちのけで声優にハマっていました(笑)。追っかけで全国各地を巡ってましたよ。2、3年経ってから、声優を追っかけるのに疲れたなぁ……って思っていたときに、『ストリートファイターEX2』が出て、この業界に戻りましたね。

『EX2』は現時点で最終(※7)を6キャラ持っているんですが、目標は18キャラ中、半分の9キャラでトップを獲ることです。10キャラ以上も狙えるなら狙ってみたいです。

実は『EX2』は僅差で負けることが多いんです。カイリとか、ずっと負け続けて一回も獲れていないんですから。今年は時間を作れなさそうなので、カイリでトップを獲ることは来年の目標になりそうです。

——新作ゲームでスコアを狙おうとはしないのですか？

VAP　新作で初回集計分のトップを狙うとすると、どうしても時間が必要になってしまう……。今は仕事の関係上、そこまで時間を割くことはできないんです。でも、最終は取るぞ！　と、いつも思っています。

——それでは最後になりますが、あなたにとってハイスコアとはなんですか？

VAP　ゲームをやった自分なりの結果ですかね。目に見えるものが残っているのがうれしいですよ。

——どうもありがとうございました。

(取材協力：jogo江古田店)

※1　1980年に任天堂から発売され、全国的にブームになった携帯ゲーム機。
※2　マイコンベーシックマガジン。コンピュータの雑誌だが、以前はアーケードゲームのページがあり、ハイスコアも集計されていた。雑誌媒体でのハイスコア集計の元祖ともいえる存在。
※3　1987年セガ。レバー+トラックボールという特殊な操作ながら、その魅力あふれるゲーム性に現在もファン多し。
※4　ビデオゲーム評論の同人サークルを主催するなどの活動でも有名。現在は株式会社ノイズ代表取締役社長。
※5　80年代後半に一世を風靡した、有名ハイスコアサークル。福島、宮城、山形などの東北地方のメンバーを中心に構成され、当時のハイスコア集計でも、素晴らしい結果を残している。
※6　東京都町田市のプレジャーキャッスルとプレイタウンYOU&YOUのこと。90年前後はここを中心にハイスコア界が動いていたといわれるほど、驚異的な盛り上がりを見せていた。
※7　最終スコアの略。現時点で出ているスコアの中で最も高いスコア。この記録を出した人は、最終保持者と呼ばれることがある。

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック6	290,326	SHO	デジポップH スカH カントリーH
2	ドラゴンブレイズ(クエイド)	2,298,500	Clever-ZAP	2-7
3	怒首領蜂Ⅱ	1,179,092,410	Clever-ZAP	7面 エネルギーモード Aタイプ
4	怒首領蜂Ⅱ	1,215,816,270	Clever-平MT (時間が無い…)	7面 エネルギーモード 一応A…た事は有 Bタイプ
5	怒首領蜂Ⅱ	624,458,440	Clever-RVS プレッシャーに弱いなぁ…	エネルギーゲームモード 凡ミス多すぎっス Cタイプ

ファイブオー 津店
三重県津市浜三丁目15-2　ディアホームズ志とも1F　☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	4,041,100	UPI	2-4 連付 2P側
2	紫炎龍	6,477,720	7日間のUPI	7-2 連付
3	19XX(モスキート)	8,355,600	とよQ	ALL 残×2
4	19XX(震電)	6,184,500	とよQ	ALL 残×0
5	エジホン探偵事務所(初級)	91	この店はもう…エ・エアコンまで	ALL

ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マンボ ア ゴーゴー	9,791,596	GO@ つないでマンボ!?	ベリーハード
2	マンボ ア ゴーゴー	4,165,798	GO@「合言葉はBee!!」	ハード
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs シオン(連邦)	16,102	SHU	ガンダム
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs シオン(チーム・ジオン)	32,616	ジオン残党兵ズ	ゲルググ(S)×2
5	キーボードマニア 3rdMIX	4,664,195	DEEP@ 何事も金、金、根性！	

ゲー事典
■GAME'S WiLL http //www gameswill.co.jp/　■ネオアミューズメントa-cho http //www aspirin.co jp/acho/　■ゲームプラザキューティー http //www.ac wakwak.com/~mito/
■星狩物語岸和田店 http //hello to/hoshikari co jp/　■ミルカトル加納店 http.//www bc.wakwak com/~eclipse-eye/millequatre/kanou htm

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

ハイスコア集計に関する注釈(2001年8月19日締め切り分)

今回の集計機種の説明、部門別集計、用紙記入上の注意などをお知らせいたします。

◎主なタイトルの集計ルール

〈8／19締切から集計開始予定、またはルールが変更されるタイトル〉

●『カプコン VS. SNK2』【グルーブポイント】で集計。キャラ別、グルーヴ別集計などは行なわず、1部門で集計します。

●『鉄拳4』今回は【全キャラ合同】の1部門で集計します。9／16締切りからキャラ別集計を開始。タイムリリースキャラの集計に関しては未定です。

●『ビートマニア 6th MIX』エキスパートコース【ボーカル・テクノ・リズミック・セレクション・スペシャル】の5部門で集計します。

●『どきどきアイドル スターシーカー』【どきどきアイドルモード・スターシーカーモード】の2部門で集計します。

●『婆裟羅2』【天の巻】のみで集計します。今回は全キャラ合同の1部門で集計、9／16締切からキャラ別集計を開始します。

●キャラ別、部門別などを行なわず、1部門で集計するタイトル

『バーチャファイター4』、『スパイカーズバトル』、『戦国伝承2001』、『クラッキンDJ PART2』、『ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ』、『三国戦記～武将争覇～』

〈7／15締切から集計している、またはルールが変更されているタイトル〉

●『怒首領蜂Ⅱ』【実戦・インターネットランキング】の2部門で集計しています。機体別集計は行ないません。一番点数が高くなると思われる機体で挑戦してください。

●『ダイナミックゴルフ』【18ホールチャレンジ】のスコアで集計しています(必ずクリア時に店員、またはスコア担当の確認を得てください)。

●『ゼロガンナー2』機体別【コマンチ・アパッチ・ホーカム】の3部門で集計しています。

■部門別・キャラ別・コース別集計などをせずに、1部門で集計しているタイトル

『ガンバリッチ』、『マンボア ゴーゴー』、『スーパーワールドスタジアム2001』、『スーパーメジャーリーグ』

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3階 ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	1,282,828,930	SPOT-KEN	c-タイプ エネルギーモード ALL
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	44,346,740	SPOT-KEN	2-4 リベット
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	26,809	SPOT-KEN ゴッキー	ALL ガンダム ガンダム
4	マーヴル VS. ストリートファイター	3,058,100	K O	ALL ウルヴァリン リュウ シャドウ出現
5	クイズ学園パラダイス	923,600	ELT	ALL

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,112,880	BEE	ALL 連付 5'07"50
2	ミスタードリラー2(500m インド)	670,770	USA	ALL 連付 2'29"90
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(マリー)	2,193,600	K.Y	ALL ノーミス ストレート勝ち
4	バカバカパッションスペシャル	2,758,890	G.T	キャラ大会 ALL 96%-96%-97% ALL FUNTA!
5	プチカラット(シーモンド・ふつうモード)	4,016,690	LOL@あいこラブ～	ALL 段位認定モード

ゲームタウンスピリッツ合同集計

山口県山口市中市3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	18,659	ABB.JUM	ALL ゴック・シャアゲル
2	プロギアの嵐(ミリタント)	36,655,860	YOU	2-4
3	ナイトレイド	3,078,697,920	Labi-Maybe	ステージ6
4	グラディウスⅣ(6番装備)	2,169,900	YOH	4-9
5	タイムクライシス2	1,566,970	Y.O	ALL

プレイシティ FUNFUN店

鹿児島県鹿児島市中央町32-34 ペガサスビル1階 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐・(ギャンブラー)	18,638,440	NAGI-ASM-REVB ゴルフどうよ?	A-α 1-5ALL 2周目行けない!
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	27,796	キンケドゥ・ナウ nacht・tinx	ガンダム×2
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	24,517	nacht ケンシロウ	シャアザク シャアゲルググ
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	17,072	nacht	ガンダム
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	8,198	MAO	

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	15,413	ナカサン	ALL
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ナオキ)	5,499	HIME	ALL
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(トランス)	6,649	HIME	ALL
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	8,803	HIME	ALL
5	ニンジャウォリアーズ	54,660	脱衣マニア 目標全裸	戦車に勝てん。ランク外 飛び蹴り禁止

ビックプレイランド

愛媛県松山市後桶又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3アッパー(ガイル)	4,925,600	PKN	ALL ナッシュ 最悪やった
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	54,781,960	暴力弾	2-5
3	モンキーボール(初級)	185,152	YMS	ALL (EX3) 色々事情がありまして
4	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,108,753	JR//こかてぃー	ALL タイゾウ よぼすぎ
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	4619m	JR//こかてぃー	ホリンガーZ 連付

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1階 ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	1,428,764,580	S.T	A-type E 1-7
2	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	949,829,320	RGV	A-type E 1-6
3	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	761,368,930	S.O	B-type E 1-6
4	ドラゴンバスター	252,790	MGD-T.T	
5	ドラムマニア 4thMIX	290,148,650	D.D.D	

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(宇宙)	1000m	Mr-AND	ALL 中級
2	サイヴァリアリビジョン	29,258,700	Mr-TLY	133 X-B
3	続・お手並み拝見	10,700	Mr-AZX	S-7
4	マーヴル VS. カプコン2	1,885,217,900	Mr-OGA-TKO	ALL
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	68,600	Mr-A.I	ALL バイソン・ケン

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ミスタードリラーグレート(宇宙)	50000m	協力してくれた皆さんに感謝 HAM	限界深度(ALL)? プチ使用 連付
★	ナイトレイド	5,641,656,150	クソゲー。柾木二等兵	ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(ジオン)	18,516	TOR	ALL 大将 総合A シャアゲルググ
★	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	40,183	敵専用スキル「ステルス」が凶悪 亜人&彩季	ALL 総合S.S シャアゲルググ×2
5	燃えろ!ジャスティス学園	10,072,700	最後の最後にネタをかます白いモカキュ	ALL 英雄 響子 霞

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	19,352,150	APG	ALL
★	ダイナミックゴルフ	-15	NHK	KYOKO
3	プロギアの嵐(ギャンブラー)	23,160,570	GEN	2-2
4	プロギアの嵐(ミリタント)	21,174,220	TEC	2-1
5	バーチャストライカー3	+24	UKU	ALL アルゼンチン

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	38,458,100	KEN	2-4 連付 ガンナーγ
2	マイティ・パン(エキスパート)	680,600	転	ALL 連付
3	ストリートファイターEX2PLUS(ガルダ)	2,399,700	SPT	ALL
4	天外魔境真伝(八雲)	23,800,200	ビフテキエンジェル	ALL 連付
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3983m	43000落ち	ホリンガーZ 連付

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー2(アパッチ)	3,148,400	フセイン	ALL
★	ゼロガンナー2(コマンチ)	3,279,350	フセイン	ALL
3	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,300,250	フセイン	ALL
4	プロギアの嵐(ギャンブラー)	56,789,310	.Z.	2-5
5	サイヴァリアリビジョン	163,142,600	.Z.	ALL

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。



掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計(アルカディア12月号掲載)は **9月16日(日)** までに出されたスコアで、9月19日(水)当日消印まで有効です。

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,109,040	WIT	ALL 連付
2	ミスタードリラーグレート(北極)	2,151,425	WIT	ALL 連付
3	エスプレイド(美作 いろり)	32,371,150	出雲良子の許嫁(ハートの足りない男)	ALL 箱×5 残×2
4	プロギアの嵐(ミリタント)	88,767,930	初オール	2周ALL
5	サイヴァリアリビジョン	168,887,400	原哲夫先生の文句は俺に言え 渕田矢彦	ALL 連付 LV394

ゲー事典 ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■プレイシティFUNFUN店 http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/ ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit ne.jp/~plaza/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm

アルカディア 読者プレゼント

ナムコ様ご提供



とっても渋くてカッコイイ『鉄拳4』のポスターと特製携帯電話ストラップをセットにして5名様にプレゼント!!

4 鉄拳4ポスター&携帯電話ストラップセット　5名様

「太鼓の達人2」に出てくるキャラクターのお面をいっぱいプレゼント。



3 太鼓の達人2お面セット　2名様

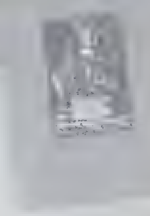
カプコン様ご提供

1 ヘビーメタル　ジオマトリックス Tシャツ　8名様



『カプエス2』のビッグポスター。凄くかっこいいぞ！ それにしてもホンモノはやっぱデカイね……。

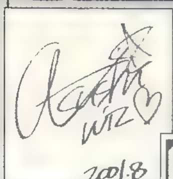
2 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ポスター　10名様



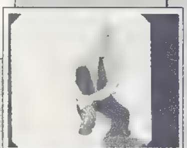
アメコミ調のイラストがカッコイイ『ヘビーメタル』Tシャツを8名様にプレゼント。

コナミミュージック様ご提供

9 新堂敦士さんのサイン色紙　3名様



アルカディアならでは？ 新堂さんのサイン色紙を3名様にプレゼントするぞ！



ポラに書いてある新堂さんのメッセージを読めるのは当選した人だけ！

10 新堂敦士さんのメッセージ&サイン入りポラロイド　1名様

アスキー様ご提供



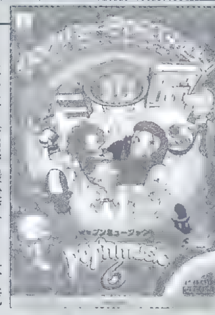
7 アスキースティックセット 3名様

アスキーさんからは「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2」に対応した、プレイステーション2用アスキースティックとアスキーパッドをそれぞれセットにして各3名様にプレゼント!! しかもアスキースティックはインストカード付きだぜ！

8 アスキースパッドセット 3名様



コナミ様ご提供



とうとう今月で最後です！ 大人気『ポップンミュージック6』ポスターを10名様にプレゼント！

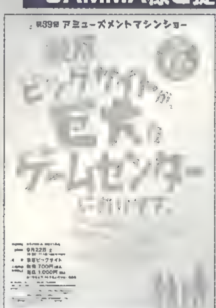
6 ポップンミュージック6ポスター　10名様

5 ビートマニアポケット パラパラパラダイス　5名様



これでいつでもどこでも「パラパラパラダイス」ができるようになるぞ！

JAMMA様ご提供



14 AMショー入場チケット　10組20名様

9月22日に行なわれるアミューズメントマシンショーに御招待!!
(詳しくは29ページを参照)
※日程の都合により9月10日(月)必着とさせていただきます

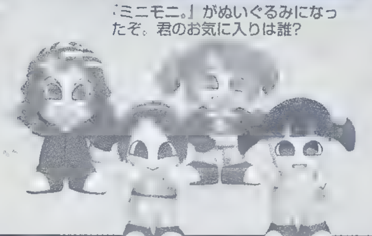


毎度お馴染み「ルパン三世」のプライズシリーズ。ぜひコンプリートしよう。

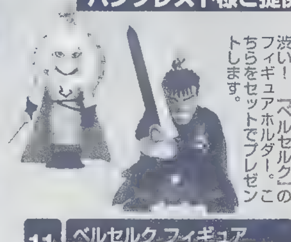
13 ルパン三世 アイドリング ブリキカーセット　3名様

12 ミニモニ。ぬいぐるみセット　3名様

「ミニモニ。」がぬいぐるみになったぞ。君のお気に入りは誰?



バンプレスト様ご提供



渋い！『ベルセルク』のフィギュアホルダー。こちらをセットでプレゼントします。

11 ベルセルク フィギュア キーホルダーセット　3名様



今月の折り目なしポスターは司淳氏の「ホットギミックインテグラル」だ！(実際にはロゴなどが入ります)

22 折り目なしポスター　10名様

23 ゲームボーイアドバンス　4名様



いつでもどこでもゲーム三昧！



先生方の色紙イラストは133ページを参照

131ページからの絵師座談会で登場した、44・森気楼・西村キヌ・白井影二、4先生のサイン色紙を各1名様に！

18 44先生サイン色紙 1名様
19 西村キヌ先生サイン色紙 1名様
20 森気楼先生サイン色紙 1名様
21 白井影二先生サイン色紙 1名様

編集部提供

16 特製クオカード 10名様



今月から新バージョン。どんな絵柄かは届いてからのお楽しみ♥

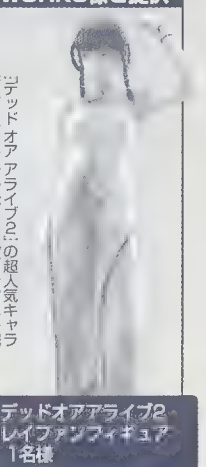
17 ドリームキャスト　2名様



話題作も続々登場。所持しておく価値はあるぞ！

C-WORKS様ご提供

デッドオアアライブ2の超人気キャラであるレイファンがコールドキャスト完成版フィギュアで登場。



15 デッドオアアライブ2 レイファンフィギュア　1名様

締　切
9月10日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

「何でもいいからくれッ!」
希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

ポスター「餓狼　MARK OF THE WOLVES」



バーチャファイター4
(SEGA-AM2/セガ)

鉄拳4
(ナムコ)

カプコンVS.エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001
(カプコン)

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX
(カプコン)

宇宙空間という新しい戦場、そして新型モビルスーツの参戦に期待が高まる『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』の続報や、「ギルティギア ゼクス フェスティバル 2001夏」のイベントリポートなど情報満載！

攻略 頭文字D(セガ・ロッソ/セガ)／ルパン三世（ワウ エンターテイメント/セガ）／電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）／エイリアンフロント（ワウエンターテイメント/セガ）／斑鳩（トレジャー）／式神の城（アルファシステム）／犬のおさんぽ（ワウ エンターテイメント/セガ）／パワースマッシュ2（ヒットメーカー/セガ）／クラブカート ヨーロピアンセッション（セガ）／モンスターゲート（コナミ）／婆裟羅2（ビスコ）

次号11月号NO.18は 定価650円

9月29日(土)発売

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデチャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションR+」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■SNK作品全般
「超空間SNK」
sp_kof@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー&モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。

もちろん、CGイラストの投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ二階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cmx5cmぐらい)。

☆データ保存について

セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先

E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、コメント、ペンネーム等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※11月号（NO.18　9月29日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

12月号（No.19　10/30発売号）への投稿締め切りは……

9月19日(水)消印有効

1月号（No.20　11/30発売号）への投稿締め切りは……

10月19日(金)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：基板とオレの関係

●実は基板は持ってないのだ。当然コンパネもない。というか、家でゲームをやる環境が無いといったほうが正しいかも。コンパネも基板ももうちょっと安ければいいのにね。でも欲しい基板はある。家庭用に移植されてようが関係ない。基板にはそういうロマンがあることは確かだからね。（さわたり）

●今絶賛欲しい基板は「奇々怪界」。純正インスト付き希望。いつでも買えると思っていた己を恨む。「買わずに後悔するよりも、買って後悔しろ！」というコドモの言葉が身にしみる今日このごろです。5,000円のときに買っておけよな、俺のアホたれめ!!（小夜ちゃん「式神じゃない」萌え～しもでん）

●やり込んだゲームは、後で基板を買うようにしている。自由になる時間のうちの結構な割合をゲーセンで過ごしているので、自分で自分の存在確認をしたいんだろうな。やり込んだゲームの基板は、自分の人生のカケラなわけですよ。移植されたものではダメなのね。どんなにデキがよくても。（杉田）

●「鉄拳2」のとき、基板を買おうか迷いましたが、2?万円の壁に砕けました。ヘタレはゲーセンでみっちりやれってことですね。あと、特集でイラスト描いてもらってる今井神君が、ウルトラジャンプ大賞で準入選してデビューしました。ウルジャン9月号213ページを見てみてね。（マッスル北嶋）

●アーケードゲームを家でプレイするならやはり基板がいい。セットアップの面倒臭さも、おごそかな儀式のようで楽しい。だが、昔基板を購入した店がつぶれていたりする光景を目の当たりにすると、まさに業界は危急存亡の秋なり……てな寂しさが。（再来週は八郎でHIRO内藤なイタキョー）

●5～6年前までは回りにCPⅡとかNEO・GEOとか平気で持っているヤツがいて、よく遊びに行った。あの頃は学生でもバイトの金で基板買えたりしたんだよなあ。さすがにNAOMIとか持っているヤツは知らないっす。そういや「鉄拳4」全国大会の優勝賞品は基板らしいよ。狙ってみる？（マジン）

●基板道には縁遠い自分ですが、実はその昔、ある基板の購入を考えたことが……ない。友人の基板が煙を噴くのを目撃したことはありますが。ゲーセン仕様で作られたモノだから、おうち用には向かないのね。アーケードゲームはゲーセンでやらなくっちゃ!?　なんて言い訳をしてみたり。（カワノ）

●最近の基板は、システム基板が増えてきたせいか、ケース付きの物が主流ですが、僕はやっぱり配線むき出しの基板のほうが好きです。ゲームの心臓部なのに、なんで保護してないんでしょうか。編集部で、基板に足を引っかけるたびに思います。（ハカイダーよりキカイダー（ジロー）派のひで）

●ゲーセン雑誌に従事すること6年（メストじゃないよ！）。業界のいろんなことを知ってるつもりですし、基板の記事もたくさん書きました。ですが、1年半ほど前にこの編集部に来て、自分の基板知識が浅はかであったことを痛感しました。「なんで基板のハンダ付けできるんだ、みんな？」（TK）

●自分が欲しいと思ったものは、値段が高くても買ってしまうタチなのですが、なぜか基板を買ったことはありません。買ってまで遊ぶ価値がない、と思っているからではなく、ゲームセンターで遊ぶために作られたものは、ゲームセンターで遊んでこそのモノだと……。変？（短い夏でした　&ぅ）

●ずっぽりのめり込んだ「ヌバⅡX」の基板を買った前科がある。当時、コンシューマで満足できるものがなかったというのもあるし、基板への憧れも大きかったなあ。コントロールボックスなどとセットで十数万円かけたのに、未だにゲーセンでプレイしてしまう拙者はのび太なの？（まこ～る）

●俺が持っている基板といえばST-V用のROMで「アストラスーパースターズ」のみ。つっても「よく見る伝」の記事用に購入したやつで、領収書をなくしたため自腹になっただけなんだけどさ……。そのうち「ab!!」で放出しちまおうか。欲しい人はアンケートハガキにでも書いてみたら？（おじゃ）

●「いつかは基板を」と夢見ていたのも今は昔。借金に追われる現在では、生活の「基盤」すら立て直すことができません。中古基板を漁って当時の感動をそのまま再現してみたいものですが、そうなるとテーブル筐体もぜひそろえたいところです。新参者ですが、どうぞよろしくお願いします。（GO）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　稲田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／北郷健
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／H.L.／MVP／OYZ／かっちん／吉まっちょ／キャサ夫／きらり屋／GrayZone／京城／COSPA／C　LAN／SHO／Joe／庄司卓／ずるずる／鷹之字元帥／田渕健康／垂れ乳戦車／ちゃっきー／戸塚先生／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／ハチ／はまー／はめこ。／RED／福田柵太郎／ブンブン丸／ボスチキン／ももやん／ラオウ
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣／松田泰明（GAME NEWTON）／鮒田"kuni"邦洋／（株）トライ
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　西村キヌ・森気楼
■イラスト（五十音順）　天野シロ／いつなよしつね／今井神／きらり屋／胡澄遊雪／斉藤コーキ／塩原パテオ／G=ヒコロウ／JOKER／猫月戎時／ボボしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀樹／酒井朋義／中村直忠

月刊アルカディア 10月号 [No.017]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.017

第2巻 第10号 通巻第17号　平成13年10月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-10

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。また、回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 10月号【No.17】 アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～64の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～64の番号の中から選んでください。

1 表紙：カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2
2 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
3 ～なぜなにアーケード：基板と僕らの不思議な関係～「三大格ゲー俺のもの!?」
4 電脳戦機バーチャロン フォース
5 斑鳩
6 ブランニューアップデイツ
7 ゲームセンターマップ
8 アルカディア データベース
9 魂を籠める者：テクモ
10 バーチャファイター4
11 鉄拳4
12 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2
13 ヘビーメタル　ジオマトリックス
14 婆裟羅2
15 太鼓の達人2
16 クラブカート ヨーロピアン セッション
17 ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ
18 プロギアの嵐
19 モンキーボール
20 パチャっ子 インフィニティ
21 ロングランゲームズ ブースター
22 ギルティギア ゼクス
23 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
24 ジャンク新聞
25 20世紀アーケードゲーム列伝 レゲー奥の細道
26 新・STEP☆UP列伝 健太'Sバーチャフルライフ
27 アーケーダー・ネオ
28 ハードウェアミュージアム
29 全国ゲーセンイベント準備会
30 ジョイスティック トゥルーパーズ
31 絵師座談会
32 式神の城
33 パワースマッシュ2
34 犬のおさんぽ
35 シャカっとタンバリン!!　もっとノリノリ新曲追加!!
36 エイリアンフロント
37 ズババ！
38 ガンバリッチ
39 モンスターゲート
40 プライズワンダーランド
41 メダル「始めてみよう」物語
42 ポップンな関係
43 超空間SNK
44 GGXアソシエイションXR+
45 立体貴族
46 コスプレ・プレイスタイル
47 筐体百景
48 アルカディア フロンティアーズ
49 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
50 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
51 設定資料集：式神の城
52 そんなんARIKA
53 ニューストランスミッター
54 デジタル・ディスク・アーカイヴ
55 ゲーマー用語の基礎知識 街頭電脳遊戯語録
56 猛者通信ぽべソ
57 アルカデ チャット倶楽部
58 パンドラキャラット改
59 アルカディアクーポン
60 ハイスコア全国集計
61 プレゼント
62 次号予告・募集記事
63 編集後記
64 ポスター：ホットギミック インテグラル

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア9月号におきまして、以下の誤りがありました。

●70～76ページ「鉄拳4」攻略記事にて掲載した空中コンボですが、開発途中基板をもとに調査したため、一部のコンボが製品版では入らなくなっていました。
関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（餓狼／ギルティギアゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ゲーム名	
集計部門（キャラ・コースなど）	
スコア（タイム）	
面数	
難易度	
備考	
達成日	年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター	名前	
	電話	
住所		
スコアネーム（最大20文字）		

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　　　　　　　　　　　　　　印

郵　便　は　が　き

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.017

全国集計ハイスコア係

個人申請用葉書

フリガナ		年　齢	性　別	血液型
氏　　名		歳	男・女	型
生年月日	19　　年　　月　　日	電話　　（　　）		
住　　所	□□□-□□□□　　都道府県　　市郡区			
E-メール アドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい　□いいえ			

「ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。」

ありがとうございました！

迫力の痛快サウンド!!
嵐のような"音"の弾幕が君を待ち受ける！

2001.9.19 ON SALE

怒首領蜂 DO DON PACHI II

シューティングファン話題の『怒首領蜂Ⅱ』早くもサントラ化！
骨太なFM音源＋PCM音源が作りだす全楽曲を収録。
さらに、1997年に発売されたシューティング史に燦然と輝く、
前作『怒首領蜂』のレア音源までもを完全収録！

〈収録曲〉『怒首領蜂II』オープニング　デモ／覚醒（ステージ1）～夢魔（NIGHTMARE）　ステージ1ボス【首領蜂】／出撃（ステージ2）／戦慄（DEEP-FEAR）　ステージ2ボス【巡弋工蜂】／飛翔（ステージ3）／天羅（DRAGNET）　ステージ3ボス【六角蜂巣】／侵襲（ステージ4）／地網（SNARE）　ステージ4ボス【狩殺狂蜂】／禁錮（ステージ5）／驚愕（PANIC）　ステージ5ボス【装甲雄蜂】／終結（ステージ6）他
『怒首領蜂』自機セレクト／1&4面BGM／2&5面BGM／3&6面BGM／ステージクリア／1周目エンディング／最終鬼畜兵器／ボス／2周目エンディング／ネームエントリー他　全30Tracks



※ジャケットは、変更の可能性があります。

怒首領蜂Ⅱ／怒首領蜂サウンドトラック
CAVE／IGS
SCDC-00126　2,100YEN (tax in)

レジェンドシリーズにSNKが登場だ!!
84年・85年のタイトルを中心とした貴重な音源が復刻!!
代表作「怒」を始め「アテナ」「A.S.O.」他全5タイトルを
収録!!　古き良き時代のアルバムを今、君の元に・・・・

〈収録曲〉『怒号層圏』A STORM OF CHEERS（1エリア）／STRANGE TO SAY（異次元）／INVASION（門の番人）／COUNT DOWN（4・5エリア）　他　『アテナ』旅立ち／ハマドリュアス・ゴーデム・ネプチューンのテーマ／氷の世界／グリュプス・キマイラ・マドーのテーマ　他　『T·A·N·K』T·A·N·Kのテーマ／最終基地突破　他　『怒』不時着／怒のテーマ／勝利／栄光　他　『ASO』SYDのテーマ／SYDオーバー・ドライヴ／ジョジョゼゼ／孤独な平和　他
全45Tracks

SNKゲーム・ミュージック
SNK
SCDC-00106　1,890YEN (tax in)

NOW ON SALE



発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社（http://www.scitron.co.jp/label/）　販売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

ARCADIA 月刊アルカディア COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE No.017
平成13年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻 第10号 通巻第17号
発行人/浜村弘一 編集人/松本秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン
●定価650円 本体619円



雑誌11547-10 Printed in Japan 凸版印刷 T1111547100654